



# POSGRADOS

## MAESTRÍA EN EDUCACIÓN ESPECIAL

RPC-SO-19-NO.276-2018

OPCIÓN DE  
TITULACIÓN:

INFORMES DE INVESTIGACIÓN

TEMA:

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS QUE FAVORECEN  
LA AUTONOMÍA EN EL AULA DE NIÑOS CON  
MULTIDISCAPACIDAD EN EL INSTITUTO  
DE EDUCACIÓN ESPECIAL DEL NORTE.

AUTORA:

DOLORES DE LAS MERCEDES MACÍAS MEDINA

DIRECTORA:

MIRIAM BERNARDA GALLEGO CONDOY

QUITO - ECUADOR  
2021

***Autora:***



***Dolores de las Mercedes Macías Medina***

Licenciada en Ciencias de la Educación.

Candidata a Magister en Educación Especial, Mención en Educación de las Personas con Discapacidad Múltiple por la Universidad Politécnica Salesiana – Sede Quito

[dmaciasm1@est.ups.edu.ec](mailto:dmaciasm1@est.ups.edu.ec)

***Dirigido por:***



***Miriam Bernarda Gallego Condo***

Doctora en Ciencias de la Educación, Mención en Pastoral Juvenil y Catequesis

Magister Universitario en Atención a Necesidades Educativas Especiales en Educación Infantil y Primaria

Licenciada en Teología Pastoral

Docente de la carrera de Educación Especial en la Universidad Politécnica Salesiana

Miembro del Grupo de Investigación de educación Inclusiva de la UPS.

[mgallego@ups.edu.ec](mailto:mgallego@ups.edu.ec)

Todos los derechos reservados.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

**DERECHOS RESERVADOS**

©2021 Universidad Politécnica Salesiana.

QUITO – ECUADOR – SUDAMÉRICA

MACÍAS MEDINA DOLORES DE LAS MERCEDES

***ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS QUE FAVORECEN LA AUTONOMÍA EN EL AULA DE NIÑOS CON MULTIDISCAPACIDAD EN EL INSTITUTO DE EDUCACIÓN ESPECIAL DEL NORTE***

## RESUMEN

La implementación de estrategias lúdicas en la didáctica como un recurso para contribuir a los aprendizajes es muy común en la educación regular, aunque dentro del proceso formativo, para las personas con discapacidad múltiple son más significativas porque tienden a favorecer y estimular el desarrollo para la construcción de su propia autonomía. La presente investigación tiene como principal objetivo analizar la influencia de las estrategias didácticas lúdicas en el desarrollo de la autonomía de niños con discapacidad múltiple. La metodología que se utiliza es de tipo mixta, con un diseño observacional y descriptivo; apoyada en la técnica la observación, la lista de cotejo y una encuesta con preguntas estructuradas, con alternativas de respuesta de opción múltiple. La encuesta fue aplicada a una muestra comprendida por 12 docentes, 12 padres de familia y 3 representantes del equipo multidisciplinario. Se comprueba en los resultados, la importancia del uso de estrategias lúdicas en estudiantes con discapacidad múltiple, para lograr el desarrollo de habilidades sociales con sus pares y el desenvolvimiento autónomo, dentro de sus posibilidades en el aula de clase y en actividades cotidianas. Por lo que se recomienda la incorporación de estrategias didácticas planificadas de manera adecuada a las necesidades de cada estudiante, lo que les permite la adquisición de habilidades y confianza en ellos mismos y que a su vez fomenta la curiosidad y la superación de dificultades de traslado autónomo (dentro de sus posibilidades) y dentro de su entorno cotidiano.

**Palabras Clave:** Discapacidad múltiple, estrategias didácticas, lúdica, autonomía, proceso formativo.

## ABSTRACT

The implementation of playful strategies in didactics as a resource to contribute to learning is very common in regular education, although within the training process for people with multiple disabilities they are more significant because they tend to favor and stimulate development for the construction of their own autonomy. The main objective of this research is to analyze the influence of playful didactic strategies in the development of autonomy of children with multiple disabilities. The methodology used is of a mixed type, with an observational and descriptive design; supported by the technique the observation, the checklist and a survey with structured questions, with multiple choice answer alternatives. The survey was applied to a sample comprised of 12 teachers, 12 parents, and 3 representatives of the multidisciplinary team. The results show the importance of the use of playful strategies in students with multiple disabilities, to achieve the development of social skills with their peers and autonomous development, within their possibilities in the classroom and in daily activities. Therefore, the incorporation of didactic strategies planned in an appropriate way to the needs of each student is recommended, which allows them to acquire skills and confidence in themselves and which in turn encourages curiosity and overcoming difficulties of autonomous transfer. (within your means) within your everyday environment.

**Keywords:** Multiple disability, didactic strategies, playfulness, autonomy, training process.

## Contenido

RESUMEN .....	III
ABSTRACT .....	IV
1. INTRODUCCIÓN .....	1
1.1 Determinación del problema .....	1
1.2 JUSTIFICACIÓN .....	5
1.3 OBJETIVOS .....	7
1.3.1 Objetivo General .....	7
1.3.2 Objetivos Específicos .....	7
2. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL .....	8
2.1 La discapacidad desde el enfoque social .....	8
2.2 Personas con discapacidad como sujetos de derecho. ....	9
2.3 La discapacidad múltiple: un desafío para la educación .....	11
2.4 Estrategias didácticas lúdicas dentro del proceso formativo .....	14
2.4.1 Tipos de estrategias didácticas .....	14
2.4.2 Lúdica como recurso metodológico en mejora de la condición humana .....	17
2.4.3 Estrategias lúdicas para un aula incluyente .....	19
2.4.4 La influencia de la lúdica en el desarrollo de la autonomía .....	23
3. MARCO METODOLÓGICO .....	25
3.1 Diseño de investigación .....	25
3.2 Población y muestra .....	26
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	28

4.1 Resultados .....	28
4.1.1 Estrategias lúdicas que aplican los docentes.....	28
4.1.2 Equipo Multidisciplinario .....	31
4.1.3 Padres de familia.....	35
4.2 Discusión de resultados.....	39
5. CONCLUSIONES .....	41
6. AGRADECIMIENTO .....	43
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	44
ANEXOS .....	49

## **Lista de figuras**

Figura 1. Tipos de Juegos .....	19
Figura 2. Estrategias didácticas lúdicas que emplean los docentes .....	29
Figura 3. Características más relevantes en los estudiantes, apreciadas por el equipo Multidisciplinario.....	32
Figura 4. Aspectos a considerar en la selección de estrategias lúdicas .....	33
Figura 5. Cambios en el estudiante al aplicar actividades lúdicas .....	34
Figura 6. Expectativas de los Padres de Familia en relación con la escolaridad .....	35
Figura 7. Desarrollo de habilidades en los niños al aplicar actividades lúdicas .....	36
Figura 8. Actividades importantes para favorecer la adquisición de autonomía y confianza.....	38

# **1. INTRODUCCIÓN**

## **1.1 Determinación del problema**

La palabra estrategia, estuvo relacionada con la técnica de destinar procedimientos militares; pero en la actualidad se ha extendido a otros ámbitos y se le relaciona a la acción de lograr un objetivo o solucionar un problema. Aplicada en el área educativa, el concepto de estrategia concierne a aquellos medios necesarios para el procesamiento de información; es decir, todo aquello referente con el provecho, sistematización, almacenamiento y desempeño de lo aprendido. Por lo que las estrategias, están conectadas con operaciones mentales para promover u obtener el aprendizaje (Sánchez G. , 2010).

Gutiérrez, (2018), menciona que las estrategias han sido trasladadas al ámbito educativo en el marco de las siguientes recomendaciones “enseñar ideas y aprender a aprender” (p. 85). Además, indica que estas, actúan como un sistema de acciones, tareas y procedimientos, que admiten un desempeño con la calidad solicitada. La utilización de estrategias, guía al logro de los objetivos, porque proporcionan una secuencia razonable, ahorra tiempo, recursos y energía y, lo más importante, proporcionan seguridad de lo que se quiere lograr.

Por lo tanto, una estrategia didáctica es la planificación de actividades que realizan los docentes de acuerdo a los contenidos del currículo nacional que rige para cada año básico, en el proceso de enseñanza aprendizaje, tal como lo mencionan Velazco y Mosquera (Comisión Iberoamericana de la Calidad Educativa, 2017), donde éstas se sumergen con las diversas actividades que han sido seleccionadas para el desarrollo de la práctica pedagógica y en la cual relaciona recursos y métodos para complementar tal proceso de formación.

Desde la prehistoria, el hombre, ya buscaba beneficiarse de las diferentes expresiones lúdicas, para lograr el disfrute en unión de sus semejantes y combatir la monotonía del día a día. Montessori (citado por Dimitris, 2001), expresa que la persona posee dos elementos esenciales para instruir el cuerpo y mente del ser humano: la actividad de los sentidos llamada sensibilidad y la actividad del movimiento llamada movilidad. La autora, considera que el conocimiento sucede no solo a través de los sentidos, sino también por el movimiento, y la relación entre el cuerpo y el espacio.



Partiendo de este aporte se puede decir, que la lúdica es un componente indispensable en la etapa de la niñez, independiente de su condición. La aplicación de esta, en la educación inicial, es un proceso que fomenta el desarrollo integral del ser humano. Al revisar estudios referentes a la lúdica se encuentran muchos trabajos con respecto a su aplicación y asistencia en el aprendizaje para estudiantes de educación regular; sin embargo, estudios relacionados a la aplicación de estrategias para el desarrollo del aprendizaje de estudiantes con discapacidad son escasos.

Por ejemplo, González (2003), en su trabajo sobre “Estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de niños con Síndrome de Asperger”, realiza una valoración sobre cuales estrategias lúdicas eran más acorde al caso de un estudiante con este síndrome, para lo que se fundamentó en una investigación cualitativa, empleando como método el estudio de caso y como técnica la observación con registros anecdóticos e historia de vida como instrumento. El estudio evidenció que, el uso de las estrategias lúdicas en niños con Asperger, aportan beneficios escolares y personales, ya que les permite interactuar socialmente tanto con compañeros como con familiares; además le ayuda al estudiante a integrarse en el aula con normalidad, porque la docente mediante el juego logra establecer los lazos adecuados de comunicación, creando un ambiente inclusivo, mientras el estudiante juega y al mismo tiempo aprende. El juego les proporciona la posibilidad de adaptarse e integrarse de manera adecuada al entorno social y escolar. Por lo tanto, sugiere que, dentro del aula, con presencia de estudiantes con discapacidad es necesario establecer estrategias lúdicas que propicia un ambiente con una amplitud de integración, así como el desarrollo de habilidades comunicativas y de aprendizaje, tanto escolar como social.

Moposita (2015), en la investigación titulada “Estrategias metodológicas que inciden en el aprendizaje de los niños con necesidades educativas especiales de la Unidad Educativa Dr. Misael Acosta Solís del cantón Baños”, plantea como objetivo, determinar las estrategias metodológicas que inciden en el aprendizaje en niños con necesidades educativas especiales, para lo que empleó una investigación mixta, con una modalidad de bibliográfico documental de campo e intervención social pedagógica educativa, de tipo exploratoria, descriptiva y explicativa. Orientada hacia una muestra de 9 educadores y 36 padres y representantes de niños con discapacidad, a quienes se le aplicó la técnica de la encuesta con el cuestionario estructurado como instrumento. Obteniendo como resultado según datos suministrados por los educadores, que el 47,78% de los docentes no aplican estrategias adecuadas para atender a niños con discapacidad y mientras que, de acuerdo

con las opiniones de los padres y representantes, el 62,22% manifiesta que no lo hacen, evitando que los estudiantes aprendan de manera significativa y se integren verdaderamente en el entorno educativo, limitándolos al desarrollo de actitudes y habilidades, que los pueda ayudar en su vida diaria. Es por ello, que recomienda, el uso de estrategias lúdicas adecuadas a su condición, que les permita a los estudiantes mantener una participación activa, para consolidar su aprendizaje, autonomía, valores ético y ciudadanos.

Córdoba, Lara y García (2017), en su investigación cualitativa sobre “El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir” plantea como objetivo reflexionar sobre la propuesta política educativa, referente al uso de juego como estrategia lúdica en el proceso pedagógico inclusivo”. El estudio se realizó en base al análisis descriptivo. Por lo que llega a la conclusión que el uso de estrategias didácticas lúdicas en el aula con estudiantes con discapacidad alcanza su enfoque anímico, formación y conciencia, guiada por la transmisión del yo a la cognición, por la acción y el entablar conversaciones, lo cual conlleva a una construcción de la realidad y por ende del aprendizaje. Por lo tanto, el autor considera que el juego puede verse como un recurso que proporciona espacios educativos que puede integrar los objetivos, y a la vez permite una educación inclusiva aportando una adecuada atención a la diversidad.

Morales y Sora (2019), desarrollaron una investigación cualitativa, con la finalidad de “Analizar las estrategias pedagógicas, lúdicas y didácticas para población con Discapacidad Intelectual en Primera Infancia y Primaria de Básica (2010-2019). Utilizaron la hermenéutica como modalidad, en la cual mediante la consulta de una serie de documentos, recopilaron la mayor cantidad de estrategias pedagógicas, didácticas, lúdicas, además de materiales didácticos, para lo que llegan a la conclusión, que siempre estas tres estrategias pueden aportar resultados positivos, satisfaciendo determinadas características, porque al seleccionar la adecuada, funcionan como una herramienta para completar el trabajo formativo educativo, porque le permite a los estudiantes con discapacidad mejorar sus habilidades sociales, motrices y cognitiva.

Pozo, Murillo y Camacho (2020), en su investigación sobre “Las estrategias lúdicas en el aprendizaje de los niños en inclusión”, tiene como finalidad sensibilizar a la colectividad educativa en cuanto al uso adecuado de las estrategias lúdicas para el proceso de aprendizaje en niños con discapacidad, bajo una investigación cualitativa de tipo descriptiva y explicativa. Dando como resultado que las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo de aprendizajes significativo, en niños

con discapacidad porque despiertan la curiosidad por medio de la alegría, incrementando la atención y con ella la concentración, por lo tanto, potencializa una variedad de habilidades en los niños que los conducen hacia su autonomía.

En relación a esto, la presente investigación se centra en la Escuela de Educación Especial del Norte (I.E.E.N), creada mediante el Acuerdo Ministerial de Funcionamiento N- 002 del 22 de enero de 1996 y elevada a nivel de Instituto por Acuerdo Ministerial 6050, el 10 de diciembre de 1997, constituyéndose como el primer Centro Escolar Fiscal de Educación Especializada de la ciudad de Quito, que brinda sus servicios a niños y jóvenes con deficiencia motora (parálisis cerebral, distrofia muscular, etc.) y la segunda Institución en lo que se refiere a atención a niños con deficiencia intelectual. Actualmente el I.E.E.N, alberga alrededor de 172 estudiantes con Discapacidad Múltiple y su estilo de enseñanza está apegada al modelo educativo Ecológico Funcional. Cuenta con recursos del estado, su jornada es matutina, con una modalidad presencial, un régimen escolar de Sierra (año escolar comprendido desde septiembre a julio) y ofrece un nivel escolar que va desde Inicial hasta el General de Bachillerato (Ministerio de Educación, 2021). Sus aulas son de 3 por 3 metros, con escasos recursos didácticos.

El I.E.E.N. cuenta con un local propio, ubicado en la calle Joaquín Soto y Avenida la Prensa N-Oe4-74, sector San José del Condado al Norte de la ciudad de Quito. La institución fue creada en vista de las grandes necesidades de educación gratuita de calidad para esta población específica de la niñez, que han sido excluidos de los programas de educación y salud que ha designado el gobierno.

La mayoría de los estudiantes provienen de hogares de escasos recursos económicos y en algunos casos está presente solo uno de los padres, quienes realizan un gran esfuerzo por incluir a sus hijos en el área educativa, pero sobre todo para que sean personas independientes y logren su autonomía, Por esta razón, es importante implementar desde los primeros años de escolaridad, una educación de calidad, un entorno lúdico, un ambiente familiar y social estimulante que le garantice experiencias positivas para potenciar todos los ámbitos del desarrollo en la infancia (Ministerio de Educación, 2014).

Luego de un período de observación en el aula de primero de Educación General Básica, se evidenció que la maestra debido al amplio número de estudiantes (11 niños) trabajaba en conjunto

con los padres de familia dentro del aula de clase, producto de no contar con un personal auxiliar, al igual que con estrategias adecuadas para trabajar con todos los niños. Por lo tanto, los padres, asumen el papel de cuidadores con una acentuada sobreprotección. Mantienen a sus hijos sentados en su regazo dentro y fuera del aula de clase; y, al momento de realizar las actividades planificadas, son los progenitores quienes las llevan a cabo en su totalidad, anulando la autonomía del niño, el desarrollo de las habilidades y reforzando la dependencia.

Frente a tal situación, es necesario realizar un estudio más profundo sobre cuáles son los factores que obstaculizan el desarrollo de la autonomía en los niños y la desconfianza en los padres y, conocer, que actividades contribuyen a la formación de los niños en dicha área.

Por tal motivo, surge la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera influyen las estrategias didácticas lúdicas en el desarrollo de la autonomía de los niños con Discapacidad Múltiple?

## **1.2 JUSTIFICACIÓN**

La lúdica, es considerada una herramienta para la inclusión y el desarrollo de destrezas de los estudiantes en los espacios áulicos. Los docentes al planificar las actividades didácticas desde el enfoque lúdico llevan una intención de aprendizaje, que favorece la actividad humana de manera libre, placentera y natural; genera experiencias agradables para aprender, sentir, expresar y producir emociones lo que permite un desarrollo humano armónico y equilibrado (Benítez, 2010). La lúdica, en el plano educativo debe mirarse como una necesidad o un requisito para los estudiantes de la primera infancia, no solamente para las instituciones de educación regular sino también para las de educación especializada, ya que se puede afirmar que no hay nada más serio que el juego de un niño.

Generalmente, las atenciones a los infantes con discapacidad se centran en los diagnósticos y en la intervención terapéutica o rehabilitación física, descuidando otros aspectos importantes; dejando de lado al niño, que siente, que se emociona, que tiene deseos de jugar y disfrutar de su etapa infantil (Cajal, 2015). La escasa realización de estudios de esta índole reviste de mucha importancia este trabajo, porque permite mirar desde otro punto de vista a las personas con discapacidad, conocerlas y concientizar que su condición de discapacidad no es un limitante en el desarrollo y expresiones naturales del ser humano.

Las familias de las personas con discapacidad, muchas veces, actúan por desconocimiento o miedo, manifiestan temor de que éste sufra algún accidente, adoptando una actitud sobreprotectora, la cual limita la exploración y adaptación al entorno, impidiendo el normal desenvolvimiento, tornándolos vulnerables y dependientes. Es necesario trabajar en conjunto con las familias, y hacerlos partícipes de los avances por muy pequeños que estos resulten, estimulando a la realización de actividades dentro del hogar que favorezcan el desarrollo de sus condiciones cognitivas y evolutivas, evitando de a poco la dependencia de los estudiantes hacia sus padres. Por tanto, es necesario que tanto, padres como educadores sean mediadores en el desarrollo de habilidades adaptativas, eso permitirá potenciar sus capacidades y asumir responsabilidades, lo que contribuirá a su autoestima.

Actualmente la inclusión de personas con discapacidad en los establecimientos educativos regulares, es una normativa educativa, muchos docentes no saben cómo reaccionar a estos nuevos desafíos, por esta razón se considera de gran interés detallar las diversas estrategias didácticas lúdicas, como un aporte para que los docentes puedan contar con herramientas adecuadas para favorecer el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes con discapacidad múltiple, además de un recurso orientado a proporcionar actividades adecuadas que sirvan como mediadores o estimuladores en una educación impartida donde el niño emplea su propio potencial en diversas situaciones de su vida.

Esta investigación se afianza en las estrategias lúdicas porque están dentro del proceso de aprendizaje, permiten que todo estudiante, muy independiente de cual fuera su condición, pueda adquirir por igual los mismos objetivos (Sánchez G. , 2010), por lo que es de gran importancia, ya que le permitirá a los niños desde los primeros años de educación lograr aprendizajes funcionales dentro de un contexto real, natural, promoviendo además acciones que favorezcan su autonomía y autodeterminación, propiciando una verdadera inclusión en su entorno familiar, escolar, social y laboral.

Cabe destacar que, en relación a la práctica con estudiantes con discapacidad, el uso de actividades lúdicas, permite, según Vygotsky, la reducción del desarrollo proximal, que significa la distancia entre el nivel del desarrollo real y el nivel de desarrollo potencial del niño, en el que también favorece la revisión del papel del docente como mediador que ayuda en la búsqueda de soluciones

a los conflictos de independencia, creando posibilidades de intervención que permita elevar la emancipación en los mismos (Delgado, 2011).

### **1.3 OBJETIVOS**

#### **1.3.1 Objetivo General**

Analizar la influencia de las estrategias didácticas lúdicas en el desarrollo de la autonomía de niños con Discapacidad Múltiple.

#### **1.3.2 Objetivos Específicos.**

- Conocer las diversas estrategias didácticas lúdicas que permiten desarrollar la autonomía de los niños con Discapacidad Múltiple.
- Identificar las estrategias didácticas lúdicas que emplean los docentes para fomentar la autonomía de los niños con Discapacidad Múltiple.
- Brindar opciones de estrategias didácticas lúdicas para la práctica docente, ajustadas a las necesidades de los estudiantes con Discapacidad Múltiple.

## **2. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL**

### **2.1 La discapacidad desde el enfoque social**

De acuerdo con las Naciones Unidas (2006), la discapacidad surge de la interacción entre las personas con discapacidad y las barreras que obstaculizan la efectiva y plena participación en la sociedad en iguales condiciones con los otros.

Otros estudios como el de Cañizares y Carbonero (2017), consideran que este modelo hace énfasis en que la discapacidad es la resultante de que “... el sujeto con discapacidad ve limitada su posibilidad de participación en las prácticas sociales, así como la participación tiene consecuencias en el desarrollo cognitivo, la exclusión también”. (p. 72)

Para Godói (2018), este modelo contempla a las personas con discapacidad, como sujetos con derecho a la accesibilidad universal sin discriminación, dentro de una sociedad que se adapta para dar espacios a la diversidad. Según el autor, la discapacidad no está en el individuo si no en la sociedad que lo rodea; es decir el entorno que lo acepta o rechaza. “La discapacidad no sería un producto de defectos individuales, sino que es socialmente creada” (p. 104).

Por consiguiente, el CONADIS (2015), visualiza a la discapacidad no como una enfermedad si no como una condición del individuo, con la que vivirá toda su vida; por lo tanto, debe ser aceptada y respetada, considerando la posibilidad de ser trabajada desde los primeros años de vida de la persona que la posee para prodigarle una vida digna en lo posterior. Por consiguiente, Pineda y Luna (2018), manifiestan que la discapacidad está en la sociedad, en la medida de las dificultades, el aislamiento o el paternalismo al que se enfrenta la población con dichas dificultades. Para los autores, esta es el resultado de una sociedad que no ha logrado ofrecerles una inclusión real.

Para López (2011), este modelo centra la dignidad del ser humano al frente de todo proceso educativo, social, médico, etc., que impulsa la generación de acciones sociales incluyentes como la eliminación de las barreras arquitectónicas, actitudinales y de comunicación que le permitan a la persona con discapacidad sentirse útil y económicamente independiente. En correspondencia con los autores anteriores considera que las causas que originan la discapacidad no son religiosas ni científicas, sino las limitaciones que produce la propia sociedad.

Para Barbosa et al. (2020), el progreso de este modelo se debió al pensar en la interacción de la persona con el entorno, utilizando un lenguaje global con un enfoque positivo, considerada desde las capacidades con miras de acrecentarlas y al desarrollo de otras por medio de apoyos adecuados.

Es así como Domínguez y Vásquez (2016), ponen por delante este modelo, en busca de formas adecuadas de relacionar a las personas con discapacidad, tratando de visibilizar al ser como sujeto de derecho, como sujeto social que debe y puede relacionarse en su entorno, en espacios y con personas de su alrededor; por ende, se hace indispensable que como sociedad seamos conscientes del trato y atención adecuada, para que ellos puedan adquirir una conducta adaptativa, al referirse a ésta como un cúmulo de habilidades sociales, conceptuales y de experiencias que se pueden utilizar en su vida cotidiana y dar garantía de una inclusión plena en la comunidad.

## **2.2 Personas con discapacidad como sujetos de derecho.**

La Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, fue aprobada en el 2006, mediante la Ley 1996 (2008). Por medio esta norma, se establecieron como principios la dignidad, la autonomía, la primacía de la voluntad, la no discriminación, la accesibilidad, la igualdad de oportunidades y la celeridad. En tal sentido, en el Art. 9, señala el derecho a la accesibilidad, para que las personas con discapacidad vivan de forma independiente y participen plenamente en todos los aspectos de la vida. De igual manera en el Art. 19 se indica el derecho a vivir de forma independiente y a ser incluido en la comunidad con variedad de servicios e instalaciones apropiadas, tomando en cuenta las necesidades de esta población para generar igualdad de condiciones y evitar su aislamiento.

Asimismo, en la Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad en el Art. 30, establece la participación en la vida cultural, las actividades recreativas, el esparcimiento y el deporte, asegurando la intervención de niñas y niños con discapacidad en actividades lúdicas, recreativas, de entretenimiento y atléticas dentro y fuera del sistema escolar (Naciones Unidas, 2014).

Dentro del territorio ecuatoriano, la Constitución Nacional (2008), se puede distinguir algunos artículos favorecedores para esta población:



En el Art. 47.- De la Sección 6, referente a las personas con discapacidad, manifiesta que el Estado garantizará políticas de prevención de las discapacidades, en las instituciones regulares o especializadas, con normas de accesibilidad en todas sus formas para una real participación permitiendo potenciar sus habilidades para alcanzar el máximo desarrollo de su personalidad y el fomento de su autonomía para la disminución de la dependencia.

Así mismo, en la misma Sección, en el Art. 48.- Referente a las personas con discapacidad, indica que el Estado certificará diversas políticas de prevención de forma unida con la familia y sociedad, para que realicen acciones que les permita a este grupo de personas aportar oportunidades e inclusión social. En el Art. 61.- en el Capítulo 5, sobre el Derecho de participación, expresa que teniendo en cuenta las habilidades y fortalezas de las personas con discapacidad, tendrán las mismas oportunidades que otros en la sociedad para realizar sus funciones laborales.

En cuanto a la Ley Orgánica de Discapacidades (2012), en el Art. 28, referente a la educación inclusiva, establece que la autoridad de educación nacional debe certificar una formación inclusiva específica y especial por medio de la ejecución de programas, actividades y guías como textos distribuidos en todos los planteles, así como apoyos técnico-tecnológicos y humanos. Respecto al Art. 58, se indica la garantía a la accesibilidad y utilización de bienes y servicios de la sociedad, eliminando barreras que impidan o dificulten su normal desenvolvimiento e integración social.

En este mismo orden la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2015), en el capítulo 6, hace referencia a las necesidades educativas especiales en las que se deben considerar los aspectos psicomotores, cognitivos y afectivos, utilizando metodologías adecuadas que se ajusten a las necesidades de los estudiantes con discapacidad, evitando así su rezago o exclusión escolar, dando paso a una atención con calidez y calidad. Por lo tanto, es competencia del Estado, garantizar que este grupo de personas sean incorporadas e incluidas a las instituciones educativas. Así mismo, este apartado hace referencia en que todos los estudiantes en condiciones especiales, deben ser evaluados para conocer y establecer las necesidades educativas que requieren. Es por ello que, todas las instituciones educativas bajo la normativa vigente deben acoger a todas las personas con necesidades especiales y a establecer apoyos para ajustes físicos, curriculares y de avance, así como procurar a la capacitación del personal para proporcionar metodologías adecuadas que se ajusten a las necesidades de los estudiantes.

De acuerdo al Código de la Niñez y la Adolescencia (2003), en el Art. 42, señala que: todos los niños, niñas y adolescentes con discapacidad tienen derecho a la educación considerando su nivel de discapacidad para ser incluido al sistema educativo estimados todos los niveles escolares. De igual manera dentro del Art. 37, esta Ley contempla propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender.

De igual manera el Plan Nacional del Buen Vivir (2017), contempla acciones que permitan el acceso indeleble a toda la población al sistema educacional sin discriminación con una dirección de derechos y de inclusión. Donde el Estado debe poseer condiciones para apropiarse de manera obligatoria a los tres elementos básicos como: proteger, respetar y hacer cumplir con mayor énfasis los derechos en grupos con prioritaria atención y de la misma manera establecer acceso a este grupo a la educación, información, participación ciudadana, espacios públicos y a un trabajo digno.

### **2.3 La discapacidad múltiple: un desafío para la educación**

Las personas con discapacidad múltiple son personas con necesidades integrales, por lo tanto, si el entorno es suficiente para satisfacer sus necesidades, pueden utilizar los servicios escolares ordinarios y/o especiales para personas con limitaciones únicas de visión, movimiento, cognición, audición u otros aspectos. Estas personas enfrentan grandes desafíos en educación, vida laboral y social, actividades culturales e información. Es por ello por lo que, deben ser consideradas como personas jurídicas que necesitan de apoyos para acceder al conocimiento (Cajal, 2015).

Ferioli (2011), manifiesta que es posible que las personas con discapacidad múltiple no puedan obtener información o que la información esté distorsionada debido a limitaciones sensoriales, físicas y/o cognitivas. Estas lesiones pueden ser congénitas o adquiridas, y pueden ocurrir al mismo tiempo o no. El acceso limitado o distorsionado a la información afectará la formación de conocimientos, por lo tanto, afectará el desarrollo de la persona como un ser único, aunque, también depende del grado y el período en que emerge la discapacidad y las posibilidades que brinda el entorno donde él se desenvuelve.

De acuerdo con Lalit Kumar (2018), la discapacidad múltiple es la simultánea ocurrencia de dos o más condiciones discapacitantes que afectan el aprendizaje u otras funciones importantes de la vida. Estas discapacidades podrían ser una combinación de naturaleza sensorial y motora.

Según la psicopedagoga especialista en Educación Integrada, Daniela Alonso, al referirse a la discapacidad múltiple indica que: “Más que la suma de carencias, hay que tener en cuenta que existen consecuencias en los distintos aspectos del desarrollo del niño que influyen directamente en su forma de conocer el mundo exterior y desarrollar habilidades adaptativas” (Alonso, 2016, p.10). Por tal motivo, es preciso prestar atención a las habilidades del alumno con discapacidad múltiple, utilizando la estimulación sensorial y buscando diferentes formas de comunicación, para identificar la forma más favorable de interactuar con el estudiante.

Las causas de estas discapacidades son tan diversas como el diagnóstico en sí. La afección puede ser consecuencia de una lesión cerebral traumática, un trastorno genético, una anomalía cromosómica, un nacimiento prematuro, un retraso en el desarrollo, etc (Loveless, 2018).

Los infantes con discapacidad múltiple poseen una combinación de más de una discapacidad, como intelectual, problemas de movilidad, deficiencias visuales o auditivas, retraso del lenguaje, lesión cerebral y más. El término "discapacidad múltiple" no especifica cuál de las muchas posibles discapacidades presenta un alumno, ni especifica qué tan severas son esas discapacidades. Los detalles varían mucho según el individuo (Vallejo, 2018).

### **Causas de la discapacidad múltiple**

Las causas de la discapacidad múltiple pueden ser varias. Pueden ser de carácter sensorial, motor y lingüístico, pueden tener su origen en “factores pre / peri/ o natales y postnatales, además de situaciones ambientales como: accidentes y traumatismos craneoencefálicos, intoxicaciones químicas, irradiaciones, tumores y otros” (Oliveira, 2018, pág. 10).

Estas causas también pueden deberse a malformaciones congénitas, hipotiroidismo, síndrome de Rett e infecciones virales como el síndrome de rubéola congénita o enfermedades de transmisión sexual. Según Campos (2015), las causas de la discapacidad múltiple todavía pueden deberse a ictericia, infección de oído, falta de oxígeno en el cerebro, sarampión, glaucoma, traumatismo, tumor cerebral, toxoplasmosis, cataratas y matrimonios consanguíneos.

Nascimento (2015), también menciona algunas causas, como la prematuridad, la sífilis congénita y la meningitis. Otros factores también pueden atribuirse a las causas de la discapacidad múltiple, como las enfermedades venéreas, los embarazos de alto riesgo, la falta de saneamiento básico y las infecciones hospitalarias. Según Godói (2018) la forma en que la discapacidad afectará la vida, el aprendizaje de actividades simples y el desarrollo de la comunicación del individuo, varía según el grado de compromiso que brindan las discapacidades, asociado a los estímulos que recibirá esta persona a lo largo de la vida.

### **2.3.2 Aspectos que dificultan el proceso de autonomía en niños con discapacidad múltiple**

Los niños con discapacidad múltiple tienen necesidades y desafíos únicos. Los apoyos pueden ocurrir en las funciones cognitivas, motoras y sensoriales y ocurren en combinación entre sí. Muchos de estos niños luchan por comunicar sus deseos y necesidades, por mover libremente su cuerpo para acceder y participar en su mundo, y por aprender conceptos e ideas abstractos. La intensidad de sus necesidades significa que es probable que los retrasos tengan un impacto generalizado en el desarrollo del niño y que continúen afectando a la familia y al niño mucho más allá de los primeros años de la niñez. Sin embargo, estos infantes son un grupo muy heterogéneo en términos de sus características, capacidades y necesidades de aprendizaje. Pueden compartir algunos atributos, pero también poseen su propia singularidad. Por lo tanto, a medida que los profesionales y las familias planifiquen actividades acordes a sus necesidades especiales, y se le proporcione los apoyos requeridos, esto podrá impulsar el proceso (Horn & Kang, 2015).

Cañizares & Carbonero (2017) señalan que, al desarrollar intervenciones para niños con discapacidad múltiple, se debe abordar cuatro áreas de necesidad: médicas, físicas, de aprendizaje y socioemocionales. Dado que los infantes con discapacidad múltiple a menudo tienen necesidades de salud crónicas que pueden requerir un esfuerzo sustancial por parte de los adultos, los profesionales y las familias deben trabajar juntos para ayudar a mejorar las experiencias del niño y las oportunidades de aprendizaje. Estos con frecuencia presentan retrasos en el desarrollo motor, lo que puede resultar en dificultades para moverse, sentarse y pararse. Como ocurre con todos los niños pequeños, los resultados del aprendizaje se centran en el desarrollo de habilidades, membresía y relaciones (Snell & Brown, 2015).

Para lograr estos resultados, Olivas (2014) considera que los profesionales deben implementar apoyos adicionales para proporcionar un plan de estudios significativo e individualizado dentro del contexto de entornos totalmente inclusivos y naturales. Finalmente, se debe abordar el área de las necesidades de aprendizaje socioemocional, incluidas las asociadas con las relaciones y la pertenencia a la comunidad. Dado que los niños con discapacidad múltiple pueden necesitar ayuda para interactuar con otros y otras personas pueden necesitar ayuda para comprender los comportamientos comunicativos de estos niños, se deben crear oportunidades de interacciones sociales positivas.

## **2.4 Estrategias didácticas lúdicas dentro del proceso formativo**

Las estrategias didácticas son técnicas que utilizan los docentes para ayudar a los estudiantes a desarrollar sus conocimientos. Estas técnicas son fundamentales para extraer el mejor desempeño del aprendiz, ayudándolo a adquirir y fijar los contenidos que se le enseñan (Segura, 2017).

Con base en este supuesto, de la Torre, Oliver y Sevillano (2010) expanden este concepto a estrategia de enseñanza y aprendizaje, considerándolas como los medios utilizados por parte del profesor para facilitar el proceso de aprendizaje de los aprendices.

Se entiende, entonces, que las estrategias didácticas son técnicas que puede agregar valor en los procesos de formación y en las que sólo tendrán relevancia si están directamente vinculadas a los objetivos previstos.

En relación con la elección de estrategias didácticas, Flores (2017) resume en dos puntos, a ser considerados por el docente, para que pueda lograr sus objetivos, como: utilizar estrategias adecuadas para cada actividad prevista y modificarlas a lo largo del curso.

En general, las estrategias más convenientes son aquellas que ayudan al docente y al estudiante para conseguir los objetivos planteados. Es posible afirmar, entonces, que el punto central en la elección de una estrategia es el conocimiento de los objetivos que se quieren lograr.

### **2.4.1 Tipos de estrategias didácticas**

A la hora de elegir una estrategia de enseñanza, se debe analizar si realmente es adecuada para ese contenido y si puede llegar, de forma positiva, a la mayoría de los estudiantes del aula. También

hay que considerar la edad de los estudiantes, el grado en el que se encuentran, capacidades intelectuales y habilidades psicomotoras (Espacio Europeo de Educación Superior, 2012). Esto significa que una estrategia adecuada para un grupo no siempre es adecuada para otro.

El docente no debe olvidar que, para adoptar una estrategia de enseñanza, es importante conocer al estudiante y sus características. En este caso, se deben realizar valoraciones diagnósticas, que tienen como objetivo analizar los conocimientos previos y destrezas de los estudiantes antes de iniciar cualquier actividad (Rumiche, 2013). Si un estudiante no tiene conocimiento de un tema en particular, no se le puede exigir que sea capaz de resolver un problema sobre el tema.

Entre las diferentes estrategias didácticas para atender a estudiante con discapacidad múltiples, es necesario brindar:

Primero, atención, el educador utiliza diversos materiales de clase, donde pueda: mostrar objetos, entregarlos, jugar con ellos, alentar a los estudiantes a usarlos; apoyo para que el alumno perciba los objetos, muestre interés y tenga acceso a ellos (Cajal, 2015).

Segundo, dar consignas: usar instrucciones y señales claras, simples y contingentes con las actividades llevadas a cabo (Argüelles, 2017).

Tercero, utilizar sistemas de símbolos, basados en elementos representativos, en dibujos lineales, sistemas que combinen símbolos pictográficos, ideográficos y arbitrarios, así como también, sistemas basados en la ortografía tradicional, lenguaje codificado (León, Manjarrez, & Martínez, 2013).

Cuarto, emplear obras que cuenta con un llamativo referente visual (carteles, murales, etc.), con dibujos y letras grandes y coloridas, favorece el aprendizaje de los niños con discapacidad intelectual, ya que permite una visualización inmediata, lúdica y llamativa de los conocimientos estudiados y aprendidos, facilitando la comprensión del contenido y memorización (León, Manjarres, & Martínez, 2013).

Quinto, el juego, como forma lúdica de adquirir nuevos conocimientos, porque le permite al alumno participar de forma colectiva y activa en su aprendizaje, ayuda a desarrollar la comunicación, la expresión, la creatividad, la autonomía. El docente es fundamental en la mediación del aprendizaje a través de juegos, ya que él, junto con los alumnos con discapacidad,

elaborará reglas, estimulará el intercambio de información y las conclusiones por parte de los participantes, además de poder realizar el juego desde el principio (Vallejo, 2018).

Sexto, las Tic's: tableros de comunicación o señales mecánicas, tecnología microelectrónica y ordenadores que le ayudará a los estudiantes con discapacidad, posibilitar el uso de editores de texto e imágenes, internet como medio de investigación e interacción a través de las redes sociales, el acceso a la información y la comunicación, así como la obtención de software específico que estimule la capacidad de crear, descubrimiento colaborativo y construcción de conocimiento. Por tanto, el ordenador se convierte en una herramienta muy eficaz en el desarrollo de actividades que potencian el aprendizaje de los alumnos con discapacidad intelectual (Bustos, 1013).

Séptimo, establecer los trabajos colectivos: para obtener un mejor aprendizaje, especialmente en lo que respecta a los aspectos socioafectivos, es necesario realizar el trabajo en grupo, proponiendo un trabajo que proporcione situaciones problemáticas cotidianas que valoran los aspectos comunicativos y de cuidado personal, así como intentar realizar actividades sencillas que valoren los aspectos socio-afectivos, tales como: abrazar, mostrar afecto; los cuales son fundamentales para fortalecer la autonomía de los niños con discapacidad.

Octavo, emplear los trabajos individuales, es decir, establecer actividades de estudiar la imagen sobre sí mismo, para conocer los gustos, miedos, intereses, lo cual busca fortalecer el lenguaje y la comunicación identificando e imitando sonidos de canciones, personajes, instrumentos, juguetes, etc.

El docente necesita planificar actividades relacionadas con la vida diaria de los estudiantes, enfocándose en sus habilidades y potencialidades. Las actividades propuestas deben ser detalladas y explicadas de manera repetida y tranquila para una mayor comprensión y aprendizaje de los estudiantes con discapacidad (Lord & Risi, 2016).

En consecuencia, existen diferentes estrategias didácticas, que deben adoptarse de acuerdo con la realidad de cada aula. No se debe olvidar que muchas estrategias pueden ser efectivas para algunas disciplinas, pero de poco beneficio para otras. Por tanto, el profesor debe tener mucho cuidado al adoptar una técnica.

### **2.4.2 Lúdica como recurso metodológico en mejora de la condición humana**

Para Piaget (1973) las actividades basadas en acciones lúdicas proporcionan entusiasmo, la cual es el medio que contribuye y enriquece el desarrollo intelectual, desde los juegos preoperatorios (antes del período de escuela) desarrollan el instinto natural y representan simbólicamente el conjunto de realidades vividas por el niño. Cuando el niño intenta asimilar una realidad y todavía no tiene estructuras mentales completamente desarrolladas, aplica los esquemas a su disposición, reconstruyendo este universo cercano, con el que coexiste (Omeñaca & Ruiz , 2010).

Jiménez (2005) se refiere a la lúdica, como una “predisposición del ser humano frente a la vida, a la cotidianidad” (p. 42). Es una forma de relacionarse en espacios cotidianos en los que se produce el disfrute, el goce, acompañado de la relajación que producen las actividades simbólicas e imaginarias por medio del juego.

En este sentido, la actividad lúdica permite a quienes la experimentan experiencia de éxito, ya que es significativa, permite el autodescubrimiento, asimilación e integración con el mundo a través de relaciones y experiencias.

La lúdica es un recurso metodológico muy utilizado por los profesionales de la educación por sus importantes aportes al aprendizaje de los estudiantes con discapacidad y al avance del proceso inclusivo (UNESCO, 2017)

Se cree que para inducir el tema y brindar su desarrollo e inclusión, es necesario proponer actividades placenteras, desafiantes, significativas que despierten el interés y la socialización. Así, las actividades recreativas pueden ser una excelente herramienta educativa e inclusiva (León, Manjarres, & Martínez, 2013).

Es claro que el enfoque lúdico integra los aspectos motor, cognitivo, afectivo y social, partiendo del supuesto de que es a través del juego que el niño aprende y ordena el mundo que le rodea, percibiendo experiencias y conocimientos y, sobre todo, introduciendo principios, actitudes y valores entre los estudiantes, favoreciendo la aceptación, valoración e inclusión de los estudiantes con discapacidad. Si se aplica y se comprende bien, el recurso recreativo puede ser un factor importante para mejorar el aprendizaje y la inclusión de los estudiantes con discapacidad en las



diversas actividades escolares incluyendo el aula de la educación regular (Sailema & Amores, 2017).

Todas las actividades recreativas, juguetes y juegos despiertan la curiosidad y las ganas de aprender. El jugar tiene un efecto organizador y se considera el medio fundamental para el cultivo de capacidades, habilidades, intereses y hábitos. En el juego, el niño es libre de determinar sus propias acciones.

#### **2.4.2.1 Importancia de las estrategias didácticas lúdicas**

Los juegos y las actividades recreativas deben estar presentes en la vida diaria de estudiantes en los primeros años, ya que es una forma de hacer que crean su propia personalidad, para que se conviertan en niños más afectuosos y puedan relacionarse bien dentro de una sociedad contemporánea (Miralles, Alfageme, & Rodríguez, 2014). La experiencia lúdica es fundamental en términos de participación crítica cultural y principalmente creativa. Por todo ello, es fundamental que le asegure al niño el tiempo y el espacio para las actividades de juego experimentado con intensidad capaz de formar la base sólida de la creatividad y participación cultural y, sobre todo, para el ejercicio del placer de vivir (Santamaría, 2010).

Las estrategias didácticas lúdicas dentro del desarrollo del niño con discapacidad son importantes porque permiten que el estudiante vaya obteniendo un aprendizaje acorde a su ritmo y habilidades, además de proporcionar integración con el mundo a través de relaciones y experiencias. Así que las estrategias didácticas lúdicas, aunque parezcan muy simples son fuentes de estímulos, de desarrollo cognitivo, social y afectivo de los niños con discapacidad (Munévar, 2020).

Palacios (2010) manifiesta que el niño que posee alguna discapacidad con estas actividades tiene la oportunidad de ejercer sus funciones psicosociales, experimenta desafíos, investiga y conoce el mundo de una manera natural y espontánea. Debido a que el arte de jugar puede ayudar a los niños a desarrollarse, comunicarse con quienes la rodean y consigo mismo.

Por tal motivo el docente debe incluir las estrategias lúdicas como un recurso importante, ya que posee un papel fundamental en la correlación y promoción del desarrollo cognitivo, motor y social de los niños con discapacidad, porque les permite la posibilidad de exploración y manipulación que ofrece la lúdica, esto se debe a que pone al niño con discapacidad en contacto con otros pares

sin necesidades especiales así como con adultos, con objetos y con el entorno, estableciendo relaciones y contribuyendo a la construcción de personalidad y autonomía (Ministerio de Educación, 2013).

### 2.4.3 Estrategias lúdicas para un aula incluyente

Ferioli (2011), considera que los estudiantes con discapacidad múltiple también necesitan un enfoque sistemático como cualquier otro niño o joven, y mejores estrategias de enseñanza que le permita acceder al nuevo conocimiento, lo que es preciso definir la idoneidad del proceso de enseñanza, para que la persona adquiera las habilidades y destrezas que son importantes para el desempeño de sus tareas.

Para Jiménez (2000) las experiencias lúdicas son dimensiones transversales que se encuentran presentes a lo largo de toda la vida del ser humano como un proceso inherente al desarrollo integral de cada persona para darle sentido y creatividad a la cotidianidad.

Es por ello por lo que Cajal (2015), expresa que las estrategias lúdicas, son de gran importancia para el desarrollo individual de cada estudiante, porque contornean al cuerpo por medio de los diversos movimientos que dan orientación a la actividad para alcanzar los objetivos deseados, a través de la expresión libre de emociones, impresiones y estados de ánimos

Este aprendizaje natural les da a los niños la confianza para querer saber más. Entonces, la lúdica como un proceso y una forma, proporciona una ética para aprender donde las necesidades incluyen oportunidades, tal y como se muestra en la siguiente figura:

**Figura 1.** Tipos de Juegos



Fuente: Sailema y Amores (2017, p.4)

Con respecto a lo señalado en la figura anterior, los autores consideran que cuando el niño juega, busca satisfacer sus necesidades de recreación, donde se desarrolla el proceso de aprendizaje, especialmente en lo que respecta a reglas, límites y asertividad. Por tanto, su motivación es mucho mayor, ya que asocia el nuevo aprendizaje adquirido jugando con alguna situación que ya les es familiar, que proporciona el aprendizaje logrado a través de la experiencia.

Según Vygotsky (2013), a través del juego el niño tiene la oportunidad de crear situaciones simbólicas que prevalecen en la primera infancia, y que ayuden en su desarrollo psicológico, social y cultural. Con respecto al concepto de juego, se encuentran varias definiciones, dando mayor o menor énfasis a las condiciones psicológicas del individuo, comportamiento, o el contexto en el que tiene lugar el acto de jugar.

Ferioli (2011), expresa que los estudiantes con restricciones severas y múltiples tienden a aprender mejor cuando participan activamente en el proceso de aprendizaje, donde se le proporcione además de información oral, también ofrecer información por medio de teclas táctiles, fotografías, objetos y parte de éstos, así como modelos claros de comportamiento. Juegos gratuitos, como los de rol o de fantasía, que favorecen autonomía, socialización y, en consecuencia, una mejor adaptación social en el futuro. O aquellos orientados por el profesor, como educativos o didácticos, que son relevantes para el desarrollo del pensamiento y la adquisición de contenidos, porque aportan una modificación cognitiva, es decir, la transición de un sujeto no pensante a un sujeto activo intelectualmente.

Los juegos educativos, tienen como objetivo estimular el desarrollo cognitivo y son importantes para el conocimiento escolar, para elaborar, calcular, leer y escribir. Estos juegos son imprescindibles para los estudiantes con discapacidad intelectual, ya que contribuyen al aprendizaje de conceptos, así como promover la estimulación de funciones psicológicas retrasadas (Flores, 2017).

Existen diferentes ambientes y "rincones" según su finalidad, que surgen a través de la dedicación y la creatividad que a través de la percepción y la realidad, siendo los juegos más frecuentes, como el rincón de "fantasía" siendo este el ambiente favorito de los niños, porque imitan la realidad, aumentan su capacidad para visualizar el mundo que le rodea, donde representa y crea situaciones

imaginarias como jugar a la escuela, la casa, el médico y entre otros, esta "fantasía" es un momento único para el desarrollo humano (Kumar, 2018).

Dentro de las estrategias lúdicas que favorecen la autonomía en niños, Rivera (2017), las clasifica en tres categorías, que son:

Primera, juegos cognitivos, que incluyen habilidades de lenguaje, adquisición de información, percepción, memoria, razonamiento, pensamiento, etc., que permiten la realización de tareas como lectura, escritura, cálculos, conceptualización, secuencia de movimientos, entre otras.

Segunda, juegos emocionales o afectivos, los cuales se basan en que los niños puedan desarrollar la capacidad para concebir y expresar los sentimientos particulares y de los demás, en donde pueda compartir experiencia que le permita distinguir las diferentes emociones. En tal sentido que es preciso establecer escenarios que trabajen las seis emociones básicas: alegría, tristeza, enfado, miedo, asco y sorpresa.

Tercera, juegos psicomotores, estas actividades permiten integrar y desarrollar habilidades sensoriales en una escala cognitiva, a través de actividades de movimiento, que se ajusten de acuerdo a su condición, tal y como sugiere Cajal (2015): utilizar aros para subir y bajar a la altura de la cabeza; prácticas corporales en posición horizontal en la piscina (flotar); realizar trote con apoyo de personas en ambos lados; estando en reposo en la cama, se le desliza un balón por el cuerpo para que experimente sensaciones; patear un balón de fútbol; carrera en silla de ruedas apoyados por un adulto; pases de pelotas con las manos, pies o silla de rueda (según su condición).

Sailema y Amores (2017), en su propuesta de intervención en el juego, propone actividades que ayudaran a estimular a estudiantes con discapacidad múltiple, como:

Primero, juego simbólico, fomentan la imaginación, la fantasía y la creatividad, favoreciendo la integración del niño en el grupo dentro del aula, aquí podemos utilizar: canciones motrices, cuentos motores, dramatizaciones, imitación de animales, historias abiertas.

Segundo, juego espontáneo, estimulan en el niño la conducta de juego, sin necesidad de una orden. Dejarlo jugar con todos los juguetes del aula según su necesidad.

Tercero, juego en pequeños grupos, mejoran las habilidades sociales, podemos utilizar actividades de construcción, muñecas, cocinitas, animales, peluches, juguetes del aula.

Cuarto, juego en parejas, fomenta la interacción y el disfrute jugando con sus iguales, potenciando la empatía, el respeto y la tolerancia con sus compañeros.

Quinto, construcciones, desarrolla la conducta de imitación, afianzando la creatividad y la imaginación, se pueden usar actividades como: construcciones con bloques, con legos, construcciones con vías del tren u otros juguetes, realizar pulseras y collares con un patrón a seguir.

Sexto, imitación, es una de las conductas básicas que nos va a permitir avanzar con el niño, es importantes utilizar refuerzos positivos, identificando los que funcionen con el estudiante, podríamos utilizar actividades como: repetir pequeñas acciones (dar palmas, tocar partes del cuerpo, etc.), imitación con objetos (guardar objetos en algún lugar, hacer sonar instrumentos, etc.), movimientos corporales (saltar, saludar, andar de diferentes formas), imitación con juguetes (rodar un coche, peinar una muñeca, etc.), imitación de movimientos faciales (abrir y cerrar los ojos, hacer caras, etc.).

Séptimo, dar sentido a los intereses del niño, el/la docente debe estar atento/a cuando se presenten conductas repetitivas (autismo) para dotarlas de sentido y convertirlas en un juego. Por ejemplo, si el estudiante juega con arena, pero riega repetidamente, le daremos un balde o pala para recogerla de forma divertida.

Octavo, contacto corporal, fomenta el autoconocimiento corporal y el desarrollo del esquema corporal, al realizar las diferentes actividades es necesario respetar los límites del estudiante, posibles actividades: descubrir diferentes texturas, masajes corporales (podemos utilizar aceites con esencias), amasar diferentes materiales (plastilina, masa casera, etc.), vendar sus ojos y pedirle que nombre la parte de su cuerpo que se le toca.

Noveno, Interacción básica, motiva el disfrute del niño con juegos de interacción. Posibles actividades: bailar, pintura, pompas de jabón, lanzar objetos dentro de un canasto, juego de manos, juguetes de encaje, disfrazarlos y que se miren al espejo, etc.

Cajal (2015), considera que las actividades de juego están diseñadas para llevar a cabo importantes aprendizajes entre los estudiantes según sus intereses y necesidades. Estos deben estar permitidos

para que los estudiantes se expresen, desarrollen habilidades motoras y utilizan elementos para interactuar con los demás. Debido a que este tipo de ejercicios permite diferentes formas de comunicación, como los gestos, a través de juegos que involucran el uso de la música, donde los estudiantes se expresan a través de sus cuerpos y acciones a partir del contenido generado por este recurso. Asimismo, estas acciones deben ser flexibles para que cada estudiante refleje sus intereses, necesidades, posibilidades y trascienda sus experiencias y condiciones únicas en su capacidad atlética y otras áreas de desarrollo, y produzca resultados significativos en lo que aprende.

#### **2.4.4 La influencia de la lúdica en el desarrollo de la autonomía**

La autonomía es considerada por Tello y Sancho (2013) como la idea que cada individuo tiene sobre como autogobernar y dirigir sus objetivos, es por ello por lo que se considera una habilidad, la cual debe ser impulsada desde los primeros años de vida, porque en la medida en el que el niño sea autónomo, mayores serán las posibilidades que tendrá para lograr un completo desarrollo.

El Ministerio de Educación de España (2013), resume la autonomía como la habilidad de actuar como la principal causa y efecto de la vida en la tomar decisiones, relacionado con uno mismo, y no sujetas a una influencia o interferencia externa excesiva.

De acuerdo con el Ministerio de Educación ecuatoriano (2009), se creó un modelo de Currículo Funcional, el cual se basa en enseñar habilidades y destrezas en el medio natural, teniendo en cuenta lo que saben los estudiantes y sus necesidades futuras, para establecer en ellos una autonomía (Sánchez G. , 2010). El objetivo principal de este modelo es promover una pedagogía significativa a través de la integración de la comunidad, la escuela y el hogar, con la finalidad de familiarizar a los estudiantes con el entorno educativo, lo que le permita facilitar la autonomía y eliminar la dependencia de los niños.

El modelo de Currículo Funcional, según Benítez (2010), fueron creados para relacionarlos con las estrategias de aprendizaje, lo cual favorecen la autonomía de los estudiantes responsabilizándolos y dirigiendo sus propios procesos.

La combinación de estas estrategias con elementos lúdicos se puede utilizar como recursos didácticos para garantizar que los estudiantes con niveles más altos o bajos de inteligencia alcancen

el mismo objetivo. Jugar puede hacer que los niños sean activos, creativos, sociales, exploradores y dispuestos a expresar confianza en sí mismos (Godói, 2018).

Vallejo (2018), menciona que el juego es un recurso beneficioso en la primera infancia porque puede mejorar la autoconfianza, la autonomía y definir la personalidad, convirtiéndolo en la principal herramienta educativa para toda la humanidad.

Por tal motivo Maier (2013), señala que se debe mantener la visión de que estos niños harán elecciones y tomarán decisiones; la situación de cada alumno debe ser diferente, porque las habilidades enseñadas y practicadas deben pertenecer a las destrezas, intereses, motivos y necesidades de cada alumno, por lo que es imprescindible siempre comenzar con el desarrollo de capacidades, más que por identificar defectos.

Por lo tanto, Tello y Sancho (2013), establecen lo importante que es que, el docente, se enfoque en las habilidades y capacidades de cada estudiante, así como en conocer sus necesidades para crear una asistencia basada en intervenciones pedagógicas con metodologías prácticas que estén dirigidas a sus especificidades y ritmos de aprendizaje; principalmente con la intención de desarrollar la autonomía, emancipación, interacción y convivencia con otros, incluidos los sentimientos de afecto.

### **3. MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1 Diseño de investigación**

El método de la investigación es mixto, en cuanto utiliza elementos de indagación cualitativa, cuantitativa y descriptiva.

Es cualitativa, porque esta no busca la representatividad numeraria, sino que se encarga de profundizar la visión de los hechos a través de la observación de un grupo social, o de una organización (Fernández & Baptista , 2014). La investigación se aplicó para describir como los docentes hacían uso de la lúdica dentro del aula de primero de Educación General Básica en estudiantes con discapacidad múltiple del Instituto de Educación Especial del Norte (I.E.E.N); y se utilizó como técnica metodológica la observación, a través de una lista de cotejo (Anexo 1). La metodología cualitativa, permitió desarrollar la fase inicial de esta investigación, determinando así el problema. La observación, se desarrolló en dos períodos escolares, el primero fue comprendido desde octubre (2018) hasta mayo (2019), y el segundo período fue desde octubre (2019) hasta mayo (2020). La observación fue directa no participativa.

Para el registro tanto de la observación se consideró los siguientes criterios: Características de los niños (Desplazamiento autónomo, dentro de sus posibilidades; habilidades de vida diaria; predisposición a los aprendizajes). Actividades que realizaba la docente para desarrollar la autonomía y confianza en los niños (De imitación; experimentación y exploración; de movimientos con el cuerpo; actividades con materiales de diferentes texturas o de construcción y sistemas alternativos de comunicación o Tics). Estrategias lúdicas que empleaban las docentes dentro del aula de clase (juegos espontáneos, simbólicos, de roles y/o grupales). Actividades cotidianas que efectuaban los niños para el logro de las habilidades de la vida diaria (Ordenar los juguetes, ir al baño, llevar los alimentos a la boca por sí solo, hablar). Ejecución de actividades por parte de los niños (Realizan por cuenta propia las actividades planificadas por la docente durante el desarrollo de la clase, como colorear o dibujar, escribir, cantar).

La investigación es cuantitativa, porque implica el uso de la estadística descriptiva, lo cual permite dar una narrativa de los datos suministrados en las encuestas. Para lo cual, se recurre a herramientas matemáticas como cálculos porcentuales, para obtener resultados por medio de la contabilización y cuantificación de los datos adquiridos, a través de la utilización de los programas Microsoft



forms y Microsoft Excel (EZAnalyze 3.0), los cuales permiten presentar los datos numéricos a través de tablas y gráficas.

Para el desarrollo de este método, se utilizó como técnica la encuesta, que tuvo por objetivo analizar la influencia de las estrategias didácticas lúdicas en el desarrollo de la autonomía de niños con discapacidad múltiple dentro del aula de clase. La herramienta empleada fue el cuestionario, estructurado en dos partes: la primera está en función a los datos sociodemográficos, lo que permitirá tener un enfoque sobre la especialización y tiempo de servicio de los docentes en educación especial; la segunda parte, para conocer, cuáles son las estrategias lúdicas que consideran más idóneas para el desarrollo de la autonomía de los niños con discapacidad múltiple. El cuestionario estuvo compuesto por preguntas estructuradas, que mostraban múltiples respuestas, por el cual el encuestado tenía la opción de seleccionar una como todas. Empleando opciones de frecuencia como: Siempre, A veces y Nunca o de relevancia como Más importante hasta Nada importante. De igual manera se le aplicó una encuesta al equipo multidisciplinario (Anexo 3) y a los padres (Anexo 4). Lo que permitirá analizar la información de una manera más equilibrada, objetiva y sencilla.

La investigación es descriptiva porque se utiliza la narrativa, para analizar las estrategias didácticas lúdicas empleadas en el aula para el desarrollo de la autonomía en los estudiantes con discapacidad múltiple, por medio de la visualización de fotos recabadas, los cuales contribuyeron a profundizar la observación en el aula de clase; y permitieron describir detalles que la investigadora no pudo apreciar por estar ausente en algunas actividades.

La investigación también se apoya en la investigación bibliográfica, porque de acuerdo con Hernández (2016), a través de ella se pretendió conocer todo lo escrito por la comunidad científica como: Ferioli (2011), Cañizares y Carbonero (2017), documentos (Ley Orgánica de Discapacidades, 2012), artículos (Tello y Sancho, 2013), tesis (Moposita, 2015), sobre este tema de estudio, formando parte de la segunda etapa de la presente investigación.

### **3.2 Población y muestra**

La investigación se realizó en el Instituto de Educación Especial del Norte (I.E.E.N) José de Soto, ubicado en la Avenida La Prensa y Piedras Negras, perteneciente a la provincia de Pichincha, cantón Quito, Ecuador. Según los datos histórico, es el primer Instituto que brinda servicios a niños

y jóvenes con deficiencia motora (parálisis cerebral, distrofia muscular etc.) y atención a niños con deficiencia intelectual. Actualmente el I.E.E.N., alberga alrededor de 172 estudiantes con Discapacidad Múltiple y su estilo de enseñanza está apegada al modelo educativo Ecológico Funcional.

La muestra está conformada por los 12 docentes EGBE del Instituto de Educación Especial del Norte (I.E.E.N), quienes llenaron el consentimiento informado; 12 padres de familias que corresponden al Primer grado de Educación General Básica, con el cual se trabajó las actividades lúdicas, en función a favorecer la autonomía en los estudiantes con discapacidad múltiple; y 3 docentes representantes del equipo multidisciplinario. Dentro de las características de los docentes se pudo apreciar que es un equipo integrador, con gran interés por aportar y emplear herramientas y estrategias que vayan en función al desarrollo integral de los estudiantes, un componente bastante dinámico. Sin embargo, debido a la cantidad de tiempo de especialización, algunos mostraban planificaciones en función a trabajar el duelo y la rehabilitación, más no, a la estimulación temprana, al dejarlo interactuar libremente sino con ayuda de los padres, mostrándose de una manera sobreprotectora.

## **4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

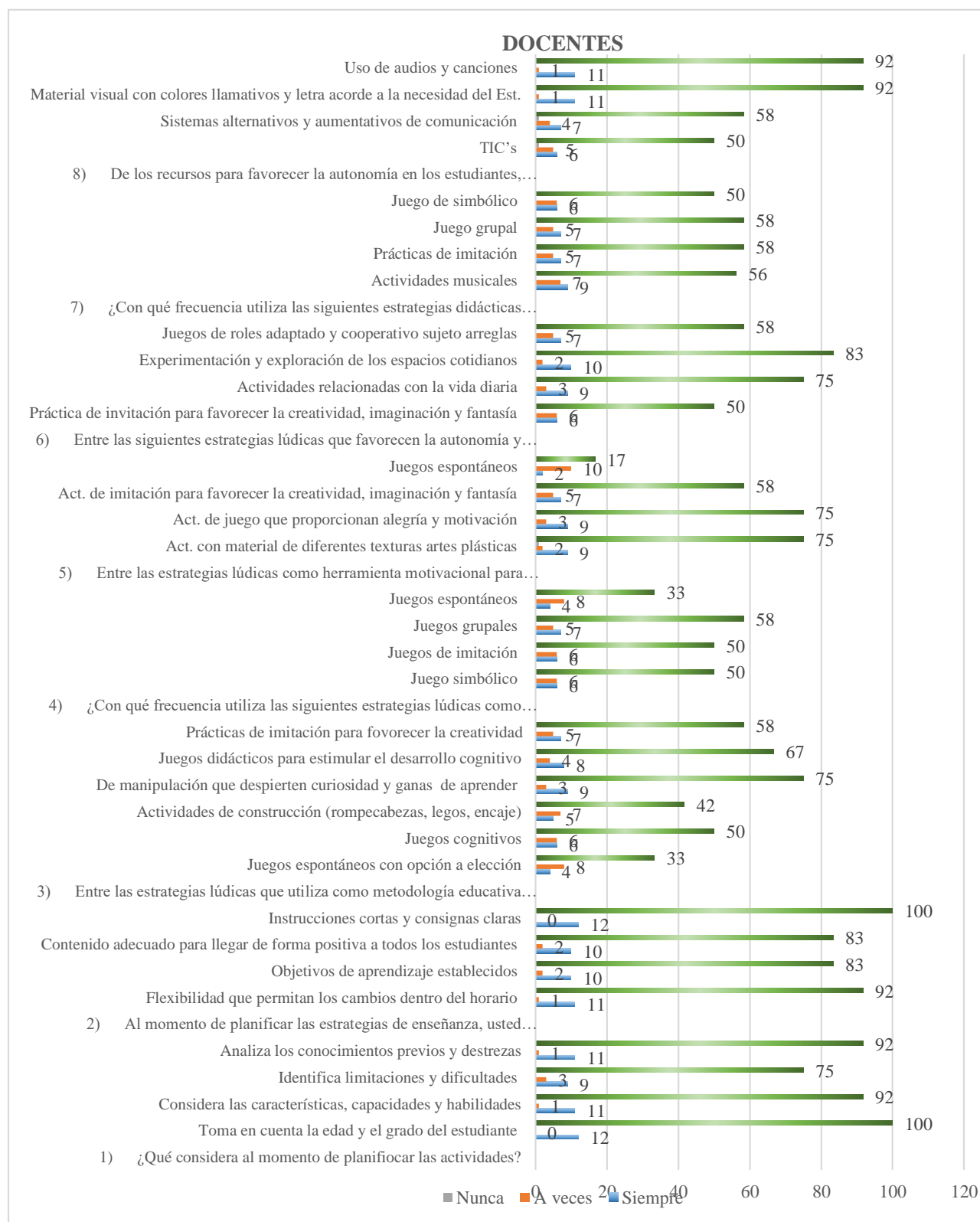
Los resultados se presentan en función de los objetivos. Y para el procesamiento y análisis de los resultados en primer lugar se partirá de técnicas de tabulación, agrupación y síntesis de los resultados adquiridos. De este modo se reunirán los datos en correspondencia para su posterior análisis e interpretación.

### **4.1 Resultados**

#### **4.1.1 Estrategias lúdicas que aplican los docentes**

El objetivo principal de ésta encuesta fue analizar la influencia de las estrategias didácticas lúdicas en el desarrollo de la autonomía de niños con Discapacidad Múltiple, en la que se obtuvo los siguientes resultados:

**Figura 2. Estrategias didácticas lúdicas que emplean los docentes para fomentar la autonomía de los niños con Discapacidad Múltiple.**



Por Macías, 2021

De acuerdo con la encuesta realizada al personal docente sobre si considera la edad y el grado de conocimiento del estudiante al momento de planificar las actividades, el 100% indica siempre.

Con respecto a si analizan las habilidades y conocimientos previos, el 92% indicó siempre. A partir de los datos evidenciados, se puede decir que los docentes si consideran esos aspectos como fundamentales para iniciar cualquier tipo de actividad. Según Rumiche (2013) conocer al estudiante en su contexto y las destrezas que posee, es fundamental para dar inicio a una actividad educativa.

Al momento de seleccionar las estrategias, el 92% indicó flexibilidad, lo cual hace referencia a si ellos permiten realizar cambios de actividades dentro del horario establecido. Sin embargo, al referirse a si las actividades son adecuadas al contenido para llegar de forma positiva a todos los estudiantes y por ende dar cumplimiento a objetivos concretos, el 83% respondió siempre. Gutiérrez (2018), indica que las estrategias cuando son trasladadas al ámbito educativo, deben enseñar ideas a sus aprendices, así como aprender a aprender, debido a que estas actúan como un sistema de acciones, tareas y procedimientos, que admiten un desempeño con la calidad solicitada, permitiendo guiar el logro de los objetivos, porque proporcionan una secuencia razonable, en cuanto al ahorro de tiempo, recursos y energía y, lo más importante, que les proporciona a los estudiantes seguridad, que es precisamente lo que todo docente desea al momento de seleccionar las estrategias para impartir sus clases.

Dentro de las estrategias lúdicas que más utilizan los docentes para favorecer el desarrollo cognitivo en los estudiantes, el 75% indicó que utilizan las de manipulación de diferentes texturas (arena cinética, plastilina, artes plásticas con la utilización de granos) y como segunda opción un 67% expresó que también usan juegos didácticos como rompecabezas, legos entre otros. La manipulación de objetos en los estudiantes con discapacidad les permite establecer una correlación y promoción del desarrollo cognitivo, motor y social, que les da la posibilidad de exploración y manipulación, esto se debe a que el niño con discapacidad se pone en contacto con otros pares, con adultos y con todo el entorno, que le permiten establecer relaciones para la construcción de la personalidad y autonomía.

En relación con las estrategias lúdicas que permiten la socialización en los niños están los relacionados a juegos espontáneos, grupales, de imitación y simbólicos. Sin embargo, los docentes

identificaron que emplean con mayor frecuencia: el 58% juegos grupales como por ejemplo los de mesa, juego con pelotas, las escondidas, la medusa; seguidamente con el 50% los de imitación y simbólicos. Según Cajal (2015), los juegos grupales son de gran importancia para el desarrollo social de cada estudiante, porque permiten expresar emociones, impresiones y estados de ánimos. Además, concede el experimentar un aprendizaje natural, lo cual les genera curiosidad y confianza para querer saber más.

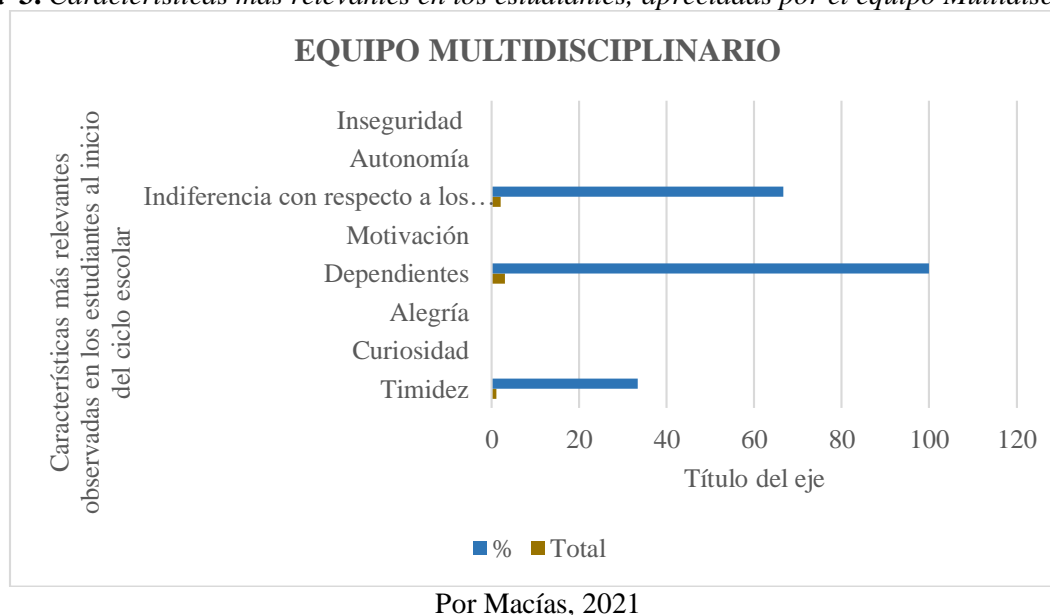
Con respecto a las estrategias lúdicas manejadas por los docentes para favorecer la autonomía y confianza en sus estudiantes, el 83% indica las de experimentación y exploración de los espacios cotidianos, dentro de estas estrategias están: las realizadas de manera grupal como juegos y participación en cantos, bailes y títeres. La experimentación y la exploración permiten al infante relacionarse en áreas habituales, lo cual les produce el disfrute, el goce, acompañado de la relajación. Dentro de estas estrategias, el 75% están relacionadas con la vida diaria (ordenar los juguetes, ir al baño, llevarse los alimentos a la boca por sí solo, hablar). Según Sánchez G. (2010), las estrategias lúdicas que vincula al niño a la comunidad, la escuela y el hogar, favorecen la autonomía y eliminan la dependencia de los niños.

Entre los recursos con mayor frecuencia que emplean los maestros para favorecer la autonomía, el 92% de las veces utilizan audios y canciones infantiles correspondientes al tema que se estaba trabajando (por ejemplo los que incitaban a reconocer y mover las partes de su cuerpo), así como también material visual con colores llamativos y letra acorde a las necesidades de los estudiantes, al igual que proyección de videos infantiles donde se identificaban e imitaban sonidos que fortalecían el lenguaje y la comunicación.

#### **4.1.2 Equipo Multidisciplinario**

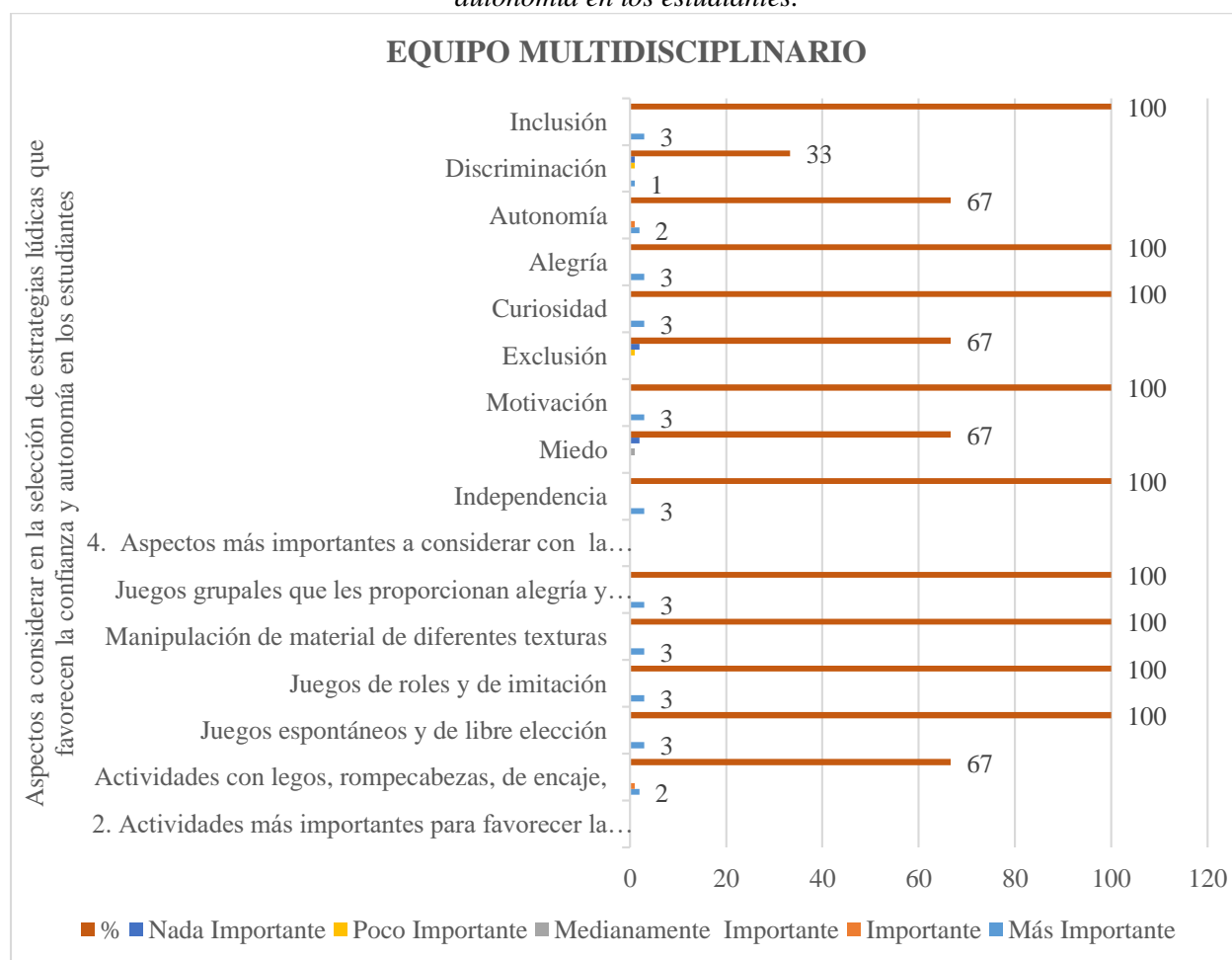
De acuerdo con las características sociodemográficas de los tres especialistas que conforman el equipo multidisciplinario, se obtuvo la siguiente información: Dos son del sexo femenino y uno representa al masculino, sus edades oscilan entre los 32 a 53 años; su formación profesional es 1 terapeuta ocupacional y 2 tecnólogos médicos (terapeuta del lenguaje y fisioterapeuta y rehabilitación). Sus años de experiencia fluctúan entre los 10 a 28 años y laboran en la institución de 4 a 6 años. Referente a los demás datos se pueden señalar lo siguiente:

**Figura 3.** Características más relevantes en los estudiantes, apreciadas por el equipo Multidisciplinario



Se puede decir que de acuerdo con las opiniones que emitió equipo multidisciplinario, al recibir a los estudiantes en el período correspondiente al 2018, el 100% indicó que había grandes indicios de dependencia con sus progenitores y además indicaron que un 67% manifestaba indiferencia con respecto a los aprendizajes e inseguridad. Lo que se transformaría en un verdadero desafío para los docentes, ya que debían ser más meticulosos en seleccionar y planificar actividades que le permitieran a cada niño consolidar su aprendizaje, manteniendo una participación activa y desarrollo de autonomía.

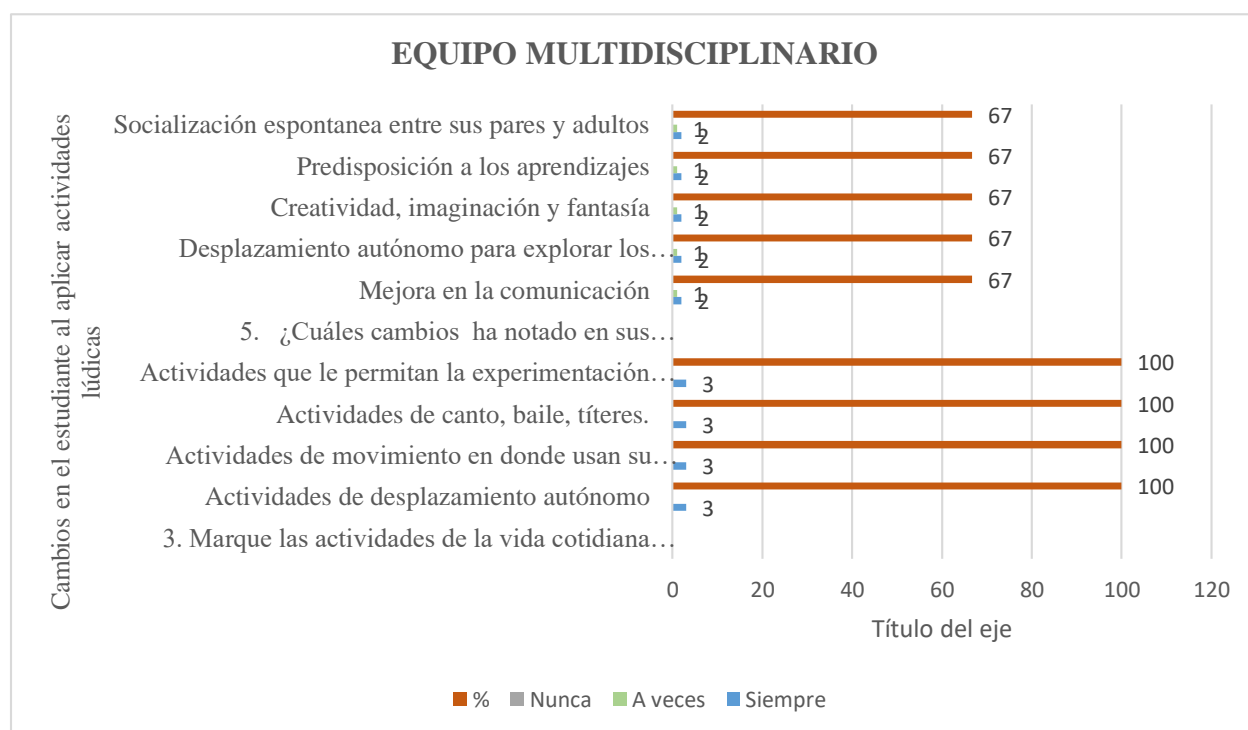
**Figura 4.** Aspectos a considerar en la selección de estrategias lúdicas que favorecen la confianza y autonomía en los estudiantes.



En relación a los aspectos que consideran más importantes para favorecer la autonomía y confianza en los estudiantes, señalan con el 100% juegos espontáneos y de libre elección; juegos de roles y de imitación; manipulación de material de diferentes texturas y juegos grupales como juegos de mesa y memoria. Dentro de los cuales Córdoba, Lara y García (2017), consideran dichas actividades como idóneas para favorecer la autonomía porque le permiten establecer un enfoque anímico, formación y conciencia, guiada por la transmisión del yo a la cognición, por la acción, lo cual conlleva a una construcción de la realidad y por ende del aprendizaje.



**Figura 5.** Cambios en el estudiante al aplicar actividades lúdicas.



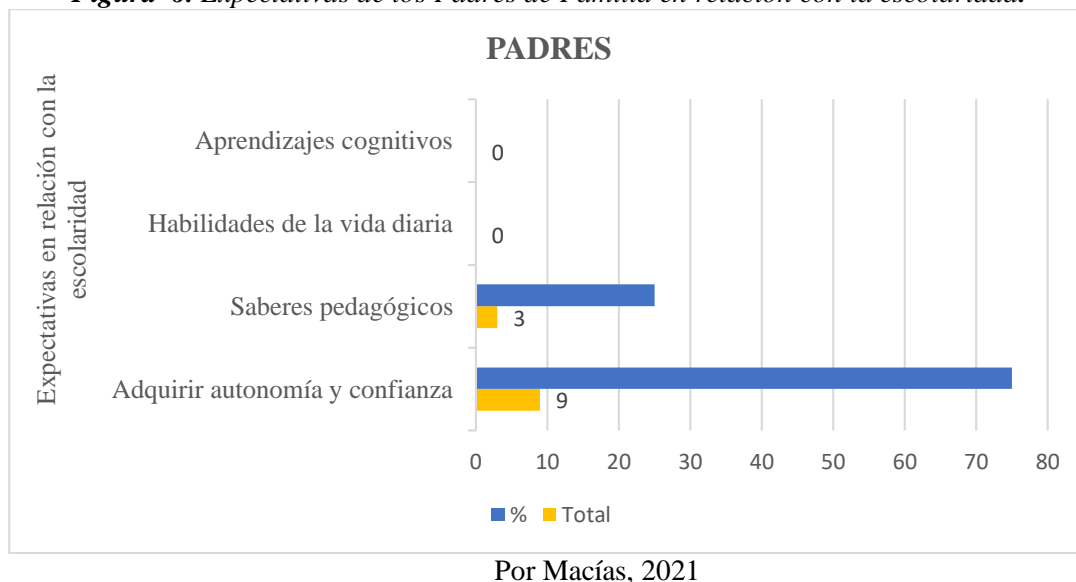
Por Macías, 2021

Referente a las actividades de la vida cotidiana que suelen utilizar con más frecuencia para lograr las habilidades en los estudiantes, el 100% señaló las de desplazamiento autónomo, las de movimiento para utilizar su cuerpo como instrumento; actividades de canto, baile, títeres; las cuales le permiten la experimentación y exploración de los espacios cotidianos. Por lo que pudieron señalar que todas y cada una de ellas contribuyeron en un 67% en la mejora de adquisición de habilidades sociales, de comunicación y de desplazamiento, así como también en autonomía, creatividad e imaginación. De acuerdo con González (2003), señala , que las actividades relacionadas con la vida cotidiana, aportan beneficios escolares y personales en los estudiantes, porque les permite interactuar socialmente tanto con compañeros como con familiares; además le ayuda al estudiante a integrarse en el aula con normalidad, porque a través de ellas se establecen los lazos adecuados de comunicación, creando un ambiente inclusivo, mientras el estudiante juega y al mismo tiempo aprende.

### 4.1.3 Padres de familia

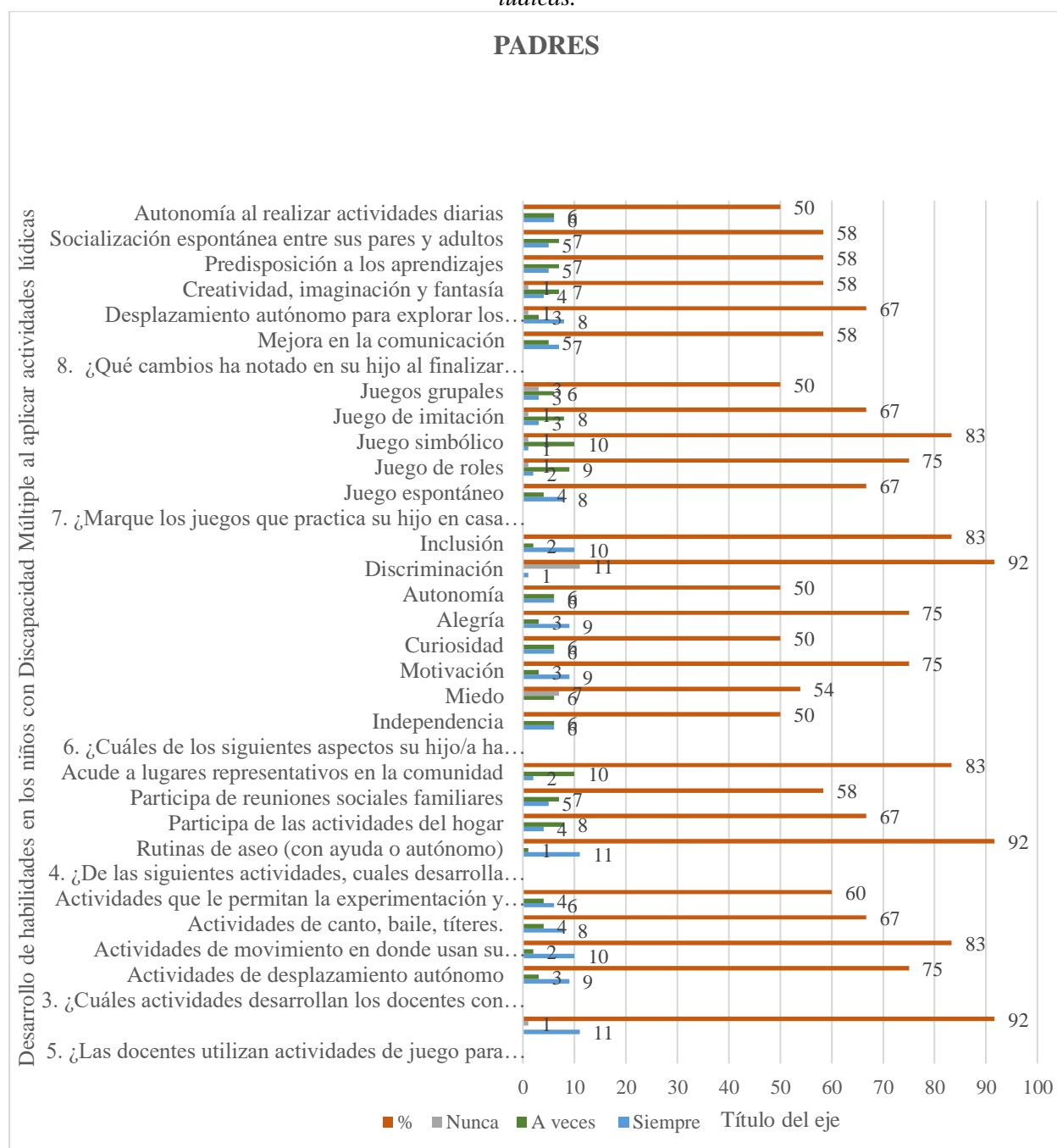
En relación con la encuesta efectuada a los padres se pudo evaluar lo siguiente:

**Figura 6.** *Expectativas de los Padres de Familia en relación con la escolaridad.*



De acuerdo con la figura 6, se puede apreciar que la mayoría de los padres de familia al momento de inscribir a sus hijos en el centro educativo, las expectativas que presentaron fueron; con el 75% adquisición de autonomía y confianza, frente a un 25% en saberes pedagógicos. Lo cual Tello y Sancho (2013), consideran que la autonomía es una habilidad, la cual debe ser impulsada desde los primeros años de vida, porque en la medida en el que el niño sea autónomo, mayores serán las posibilidades que tendrá para lograr un completo desarrollo, lo que le permitirá a cada individuo tener una idea sobre como autogobernarse y dirigir sus objetivos.

**Figura 7. Desarrollo de habilidades en los niños con Discapacidad Múltiple al aplicar actividades lúdicas.**



En lo concerniente a si los docentes utilizan actividades de juego para favorecer el aprendizaje el 92% de los padres indicó siempre, entre las cuales se encontraron con mayor frecuencia: 83% las de movimientos en donde usan su cuerpo como instrumento, seguida con el 75% las de desplazamiento autónomo. Es por lo que Horn y Kang (2015), expresan que toda actividad que

contemple acciones donde el estudiante tenga que emplear su cuerpo como instrumento, le permitirá lograr un progreso evitando un impacto negativo generalizado en su desarrollo, porque a través de ellas podrá compartir algunos atributos, conocer su propia singularidad y mejorar habilidades motoras.

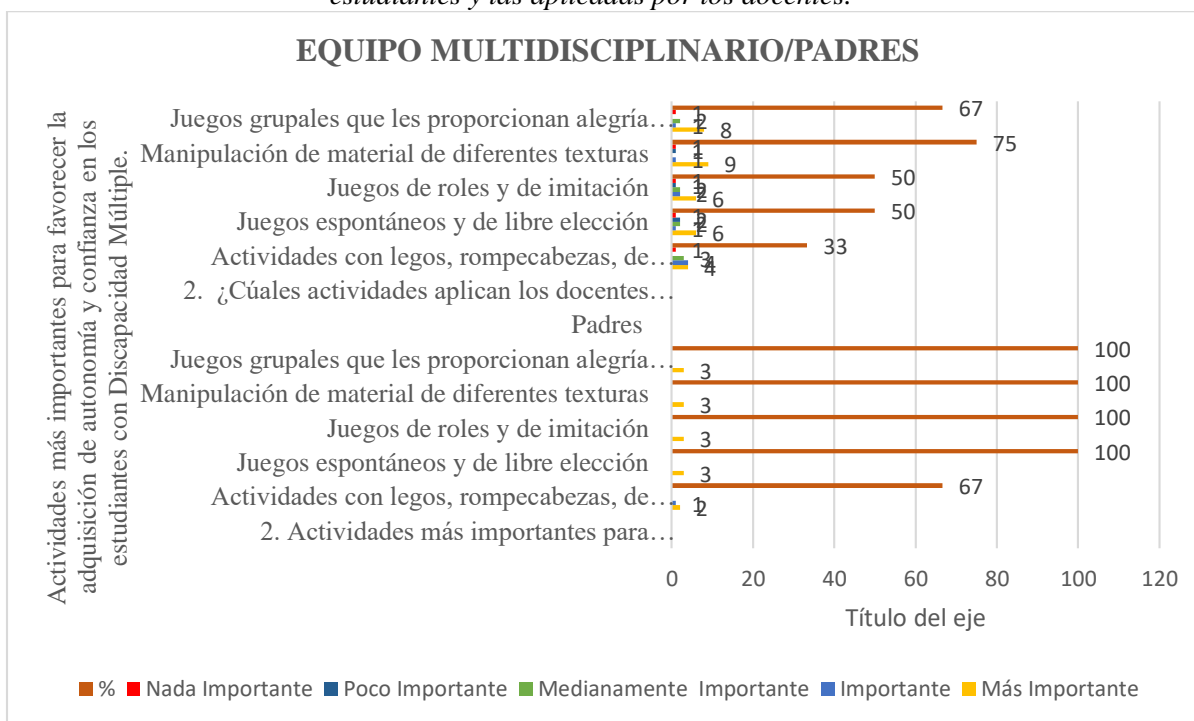
En relación a las actividades que el niño realiza dentro del hogar con mayor frecuencia, se indicó con el 92% siempre las de rutinas de aseo (con ayuda o autónoma). Seguidamente un 83% indicó que este grupo de niños a veces asisten en a lugares representativos en la comunidad, como asistir a la iglesia. Por lo que Lord y Risi (2016), manifiestan que el docente necesita planificar actividades relacionadas con la vida diaria de los estudiantes, enfocándose en sus habilidades y potencialidades, en lo que dichas actividades deben ser detalladas y explicadas de manera repetida y tranquila para una mayor comprensión y aprendizaje de los estudiantes.

En referencia a los beneficios que el juego brinda a los niños, los padres manifiestan: 92% inclusión, un 75% alegría y motivación. Tal y como lo han señalado algunos autores donde expresan que cuando un niño juega, se siente integrado, y con ello regocijo, lo cual lo hacer participar activamente en las actividades que se les proponen (León, Manjarres, & Martínez, 2013), ayudando a desarrollar la comunicación, la expresión, la creatividad y la autonomía.

Con respecto a los juegos que los niños realizan en casa, el 67% de los padres indicaron que emplean juegos espontáneos, juegos simbólicos donde utilizan una caja como la representación de un carro y juegos de roles (en el caso de las niñas que son madres y los niños que son policías y/o bomberos). Miralles, Alfageme y Rodríguez (2014), consideran que los juegos espontáneos son idóneos para el desarrollo de los infantes, porque despiertan la curiosidad y las ganas de aprender, ya que son libres de determinar sus propias acciones.

En referencia a los cambios que los padres han notado en sus hijos al finalizar el proceso educativo, éstos indicaron con el 67% un desplazamiento autónomo para explorar los espacios cotidianos (la cocina, su dormitorio). Maier (2013) señala que si los docentes mantienen una visión sobre las estrategias adecuadas, aplicadas en el entorno educativo, esto le permitirá a los niños, hacer elecciones y tomar decisiones, porque se desarrollan habilidades enseñadas y practicadas con respecto a las destrezas, intereses, motivos y necesidades de cada alumno.

**Figura 8.** Actividades más importantes para favorecer la adquisición de autonomía y confianza en los estudiantes y las aplicadas por los docentes.



Por Macías, 2021

De acuerdo con los señalamientos por el Equipo Multidisciplinario, en relación con las estrategias de mayor importancia para desarrollar la autonomía y la confianza en los niños con discapacidad múltiple, el 100% señaló juegos espontáneos y de libre elección; juegos de roles y de imitación; manipulación de material de diferentes texturas; juegos grupales que les proporcionan alegría y motivación. Sin embargo, los padres manifestaron que las actividades que los docentes le dan mayor importancia para desarrollar la autonomía y la confianza en los niños se indicaron con el 75% en actividades que requieren manipulación de material de diferentes texturas, seguidamente con un 67% juegos grupales que les proporcionan alegría y motivación. Por lo que Pozo, Murillo y Camacho (2020), indican que las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo de aprendizajes significativo, en niños con discapacidad porque despiertan la curiosidad por medio de la alegría, incrementando la atención y con ella la concentración, por lo tanto, potencializa una variedad de habilidades en los niños que los conducen hacia su autonomía.

## **4.2 Discusión de resultados**

Con respecto a identificar las estrategias didácticas lúdicas que emplean los docentes para fomentar la autonomía de los niños con Discapacidad Múltiple, se puede indicar que: los docentes, para el momento de planificar las estrategias, lo que la mayoría siempre considera es la edad y el grado del estudiante, situación que siempre no se cumple, porque al inicio de la investigación se observó que la docente se apoyaba mucho en la colaboración y participación de los padres de familia para el desarrollo de las actividades en el aula. En consecuencia, tampoco se consideran las características en cuanto a capacidades y habilidades y el análisis de conocimientos previos y destrezas del estudiante. Es por ello, que luego de que se han aplicado las estrategias lúdicas, ya transcurrido dos ciclos escolares si se pudo apreciar que las actividades que planifican son flexibles y que permitieron establecer en ocasiones cambios dentro del horario, así como también en los contenidos, adecuándolos al grupo de trabajo en donde indicaban instrucciones cortas y consignas claras.

Entre las actividades lúdicas que utilizan con más frecuencia para que los estudiantes adquieran autonomía y confianza, así como también potenciar el área emocional, los docentes se inclinan por las de manipulación porque despiertan la curiosidad y ganas de aprender, aunque, estas fueron actividades que no se aplicaban con mucha frecuencia en todos los grados, situación que se pudo evidenciar en la observación al inicio del año escolar de 2018. Aunque es importante destacar que luego de aplicada la intervención pedagógica sobre las actividades lúdicas en el curso de Primero, el equipo multidisciplinario expresó que los más importantes son los juegos espontáneos y de libre elección; juegos de roles y de imitación; manipulación de material de diferentes texturas y juegos grupales. Según la apreciación de los padres, manifestaron que los docentes dan mayor importancia, a las estrategias que tienen relación con las actividades de manipulación de material con diferentes texturas y los juegos grupales, lo cual para ellos es de gran importancia porque les proporcionan alegría y motivación a sus hijos; asimismo, un gran porcentaje indicó que dichas actividades le han permitido a sus hijos, una mejora en cuanto al desplazamiento autónomo para explorar los espacios cotidianos, lo cual podría decirse que si hay coincidencia entre las opiniones entre los encuestados.

Respecto a las estrategias didácticas lúdicas que utilizan para estimular el lenguaje en los estudiantes con discapacidad múltiple los docentes señalaron actividades musicales y los juegos

grupales. Estrategias que el equipo multidisciplinario señala que, éstas siempre van a permitir mejorar las habilidades en los niños con discapacidad y en el que los padres de familia indican que ciertamente dichas actividades que los docentes desarrollan en el aula de clase, le han permitido mejorar las habilidades en la vida diaria de sus hijos, como desplazamiento autónomo y movimientos en donde usan su cuerpo como instrumento, rutinas de aseo, aumento en la participación en reuniones sociales y familiares.

Por lo tanto, los representantes consideran que a través de las actividades de juego que los docentes planifican y realizan en clase les ha beneficiado a sus hijos en cuanto a independencia; están más motivados; muestran mayor curiosidad, alegría y lo mejor de todo es que cada actividad los incluye más, sintiéndose menos discriminados.

En tal sentido, se podría señalar que las estrategias lúdicas desde el punto de vista del equipo multidisciplinario, aplicadas a los estudiantes con discapacidad múltiple, se logró alcanzar competencias en las diferentes áreas como: mejora en la comunicación; desplazamiento autónomo para explorar espacios; creatividad, imaginación y fantasía; predisposición a los aprendizajes; socialización espontánea entre sus pares y adultos; autonomía al realizar actividades diarias. Por lo que de alguna manera podría indicarse que se cumplieron en un gran porcentaje las expectativas de los padres cuando manifestaron lo que esperan que sus hijos lograsen al estudiar dentro del IEEN, debido a que el mayor requerimiento estaba relacionado con la autonomía y confianza con el desarrollo de las habilidades de la vida diaria. Y con esto el grupo de estudiantes exteriorizaba características como timidez, dependencia, indiferencia con respecto a los aprendizajes e inseguridad, tal y como lo señaló el equipo multidisciplinario.

## 5. CONCLUSIONES

Referente al objetivo principal sobre analizar la influencia de las estrategias didácticas lúdicas en el desarrollo de la autonomía de niños con discapacidad múltiple, se puede decir que éstas son utilizadas como técnicas por los docentes para ayudar a los estudiantes a desarrollar sus conocimientos. Lo cual se pudo apreciar que fueron fundamentales para extraer el mejor desempeño de los estudiantes y favorecer la adquisición de habilidades y destrezas; por lo que la autonomía establece en ellos un efecto para la toma de decisiones relacionadas con su propio ser, y por lo tanto éstos no estarán sujetos a tanta inseguridad y desconfianza en sus capacidades.

En relación al primer objetivo específico, sobre conocer las diversas estrategias didácticas lúdicas que permiten desarrollar la autonomía de los niños con discapacidad múltiple, se puede indicar, de acuerdo a los diversos autores estudiados en este trabajo de investigación: los juegos cognitivos, juegos emocionales o afectivos, juegos psicomotores, juegos simbólicos, juegos espontáneos, juego en pequeños grupos, juegos en parejas, de construcciones, de imitación, de contacto corporal, de interacción básica, entre otros. Donde cada uno de ellos presentan una función dirigida a la adquisición de habilidades y destrezas en el medio natural, teniendo en cuenta lo que saben los estudiantes y sus necesidades futuras, para establecer en ellos la autonomía.

Con respecto a la identificación de las estrategias didácticas lúdicas que emplean los docentes para fomentar la autonomía de los niños con discapacidad múltiple, se pudo apreciar que utilizaron con más frecuencia las de manipulación porque despiertan la curiosidad y ganas de aprender; los juegos didácticos porque estimulan el desarrollo cognitivo y las prácticas de imitación para favorecer la creatividad; las de experimentación y exploración de los espacios cotidianos, actividades musicales, juegos grupales y las que están relacionadas con la vida diaria.

Y finalmente entre las opciones que se pueden proponer en cuanto a las estrategias didácticas lúdicas en la práctica docente, ajustadas a las necesidades de los estudiantes con discapacidad múltiple, además de las empleadas los docentes, se pueden señalar, los juegos espontáneos y de libre elección; juegos de roles y de imitación y las de manipulación de material de diferentes texturas.

Por lo tanto, se recomienda a nivel institucional promover la aplicación de actividades lúdicas en las aulas de estudiantes con discapacidad múltiple, que resultan necesarias para despertar



emociones, que por su condición y por falta de estimulación, permanecen dormidas en su interior. Una canción logra estimular la intención de repetir o aplaudir, un juego desarrolla lazos de comunicación, no necesariamente nos referimos al habla, sino esos lazos que te autorizan a ser parte de su mundo y te permiten conocer sus necesidades pero también sus habilidades y potencialidades, para Rosensweig esto sucede en las etapas tempranas de la vida y se lo denomina período crítico o sensible, donde las experiencias del entorno no solo contribuirán a construir su identidad sino a sentar en el cerebro las bases del aprendizaje y la socialización.

A los docentes, deben considerar la creatividad a la hora de planificar actividades, las cuales estén enfocadas a favorecer la corporeidad y el movimiento, teniendo en cuenta la música, el teatro y el juego. Así mismo, tener en cuenta que cada estudiante posee necesidades y características propias, las cuales deben ser respetadas si se desea lograr los objetivos planteados, y con el transcurso del tiempo les permitirá poder realizarlas, quizás con ayuda, pero poco a poco, irán adquiriendo habilidades y confianza en ellos mismos, lo que a su vez fomentará la curiosidad y la superación de dificultades de traslado autónomo (dentro de sus posibilidades) en su entorno escolar.

A los padres que recuerden que los niños necesitan interacción con sus pares y el mundo que lo rodea, independiente de su condición y diagnóstico. Pero, sobre todo, que dejen que ellos experimenten, sin colocarles limitaciones, porque los niños llegaran hasta donde su cuerpo y sus intereses se lo permitan.

## **6. AGRADECIMIENTO**

A Dios por la vida y las oportunidades; a mi madre señora Natalia Medina por ser ejemplo de perseverancia y demostrarme que la discapacidad no es un limitante si no un desafío; a mi madre de corazón, señora María Loor, por enseñarme que el mayor acto de amor es el servicio al otro; a mis amados hijos que son mi fuente de fortaleza, a los estudiantes de 1er Grado EGB del IEEN por permitirme ser parte de su mundo; a los maestros que compartieron su tiempo y conocimientos y en especial a mi tutora por su profesionalismo y calidad humana.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Argüelles, P. (2017). *Parálisis cerebral infantil*. Barcelona: Hospital Sant Joan.
- Benítez, G. S. (2010). *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico*. Alcalá de Henares: marcoele.
- Bustos, A. (1013). *Estrategias didacticas para el uso de las TIC's en la docencia universitaria presencial: un manual para los ciudadanos del Ágora*. Valparaiso, Chile: Poncticia Universidad Católica de Valparaiso.
- Cajal, M. (2015). *Todo es posible cuando creemos y damos oportunidades* . Madrid, España: Perkins.
- Campos, S. (2015). *Múltiple Deficiência Sensorial*. Rio de Janeiro: Síntesis.
- Cañizares, J., & Carbonero, C. (2017). *Conoce las Discapacidades*. Sevilla, España: Wanceulen Editorial.
- Código de la Niñez y Adolescencia* . (3 de enero de 2003). Obtenido de [https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo\\_ninezyadolescencia.pdf](https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninezyadolescencia.pdf)
- Comisión Iberoamericana de la Calidad Educativa. (2017). *Manual de Estrategias Didácticas*. (Inacap, Ed.) Recuperado el 3 de julio de 2020, de <http://www.inacap.cl/web/2018/documentos/Manual-de-Estrategias.pdf>
- CONADIS. (2015). *Guía sobre Discapacidades*. Santo Domingo, República Dominicana: Consejo Nacional de Discapacidad .
- Constitución de la República del Ecuador. (20 de octubre de 2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Obtenido de [https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4\\_ecu\\_const.pdf](https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf)
- Córdoba, E., Lara, F., & García, A. (30 de junio de 2017). El juego como estrategia lúdica para la Educación inclusiva del Buen Vivir. *ENSAYOS*, 32(1), 81-92. Recuperado el 22 de febrero de 2021, de <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. . Madrid: Parninfo S.A.
- Dimitrios, Y. (2001). *Montessori: Educación natural y el medio*. México D.F.: Trillas.
- Domínguez, A., & Vásquez, N. (2016). La Sobreprotección de los Padres en el Desarrollo de Habilidades Adaptativas en Personas con Discapacidad. *Revista de Psicología: Procesos Psicológicos y Sociales*, 1-31. Recuperado el 5 de octubre de 2020, de <https://www.uv.mx/psicologia/files/2016/10/Nilvia.pdf>

- Espacio Europeo de Educación Superior. (2012). *Orientar el desarrollo de competencias y enseñar cómo aprender. La tarea del docente* . Córdoba, España: Editorial Akal.
- Ferioli, G. (junio de 2011). *¿Cómo llegar de manera exitosa al final del túnel?. Guiando a los estudiantes con discapacidad múltiple en el proceso de adquisición de nuevos conceptos*. Córdoba, Argentina: Instituto de Educación Superior "Dr. Domingo Cabred".
- Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México D.F. : Mc Graw Hill.
- Flores, J. (2017). *Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo*. Santiago, Chile: Universidad de Concepción.
- Godói, A. (2018). *Educação Infantil. Saberes e Práticas da Inclusão: dificuldades acentuadas de aprendizagem: deficiência múltipla*. Brasília: MEC.
- González, C. (febrero de 2003). Estrategias lúdicas en los procesos de aprendizaje del niño con el Síndrome de Asperger. Ciudad de México, México: Universidad Pedagógica Nacional Unidad Ajusco. Recuperado el 23 de febrero de 2021, de <http://200.23.113.51/pdf/19416.pdf>
- Gutiérrez, M. (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Surelación con el desarrollo emocional y "Aprender a Aprender". *Tendencias Pedagógicas*, 31, 83-96. Recuperado el 15 de febrero de 2021, de <https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/article/view/tp2018.31.004>
- Hernández, R. (2016). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill. Education.
- Horn, A., & Kang, J. (2015). Supporting Young Children With Multiple Disabilities: What Do We Know and What Do We Still Need To Learn. *NCBI*, 241.
- Jiménez, C. (2005). *Inteligencia Lúdica. Juego y neuropedagogía... en tiempos de transformación*. Bogotá, Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Kumar, L. (2018). Meaning and Definition of Multiple Disabilities. *Languages and literature*, 6.
- La Convención de las Naciones Unidas . (2008). *La Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*. Obtenido de [https://www.ohchr.org/documents/publications/advocacytool\\_sp.pdf](https://www.ohchr.org/documents/publications/advocacytool_sp.pdf)
- León, E., Manjarres, D., & Martínez, R. (2013). *Crianza y discapacidad* . Bogotá, Colombia: Universidad Pedagógica Nacional.

- Ley Orgánica de Discapacidades*. (martes de septiembre de 2012). Obtenido de [https://www.consejodiscapacidades.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/02/ley\\_organica\\_discapacidades.pdf](https://www.consejodiscapacidades.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/02/ley_organica_discapacidades.pdf)
- Lord, C., & Risi, S. (2016). Autismo de 2 a 9 años. *Arch Gen Psychiatry*, 694-701.
- Loveless, B. (2018). Multiple Disabilities. *Education Corner*, 2.
- Maier, J. (2013). La Auto-Determinación: Una Perspectiva General. *reSources*, 5.
- Ministerio de Educación. (11 de Marzo de 2014). *Currículo Educción Inicial 2014*. Recuperado el 30 de Septiembre de 2020, de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Ministerio de Educación. (21 de febrero de 2021). *Instituto de Educación Especial del Norte*. Obtenido de <https://www.infoescuelas.com/ecuador/pichincha/instituto-de-educacion-especial-del-norte-en-quito/>
- Ministerio de Educación. (2013). *Formación para la autonomía y la vida independiente*. Down. Madrid, España: Down España.
- Miralles, P., Alfageme, M., & Rodríguez, R. (2014). *Investigación e Innovación en Educación Infantil*. Murcia, España: Edit.um.
- Moposita, P. (2015). Estrategias metodológicas que inciden en el aprendizaje de los niños con necesidades educativas especiales de la Unidad Educativa Dr. Misael Acosta Solís del cantón Baños. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato. Recuperado el 22 de febrero de 2021, de [https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13884/1/TESIS%20FINAL%20PAUL Y.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13884/1/TESIS%20FINAL%20PAUL%20Y.pdf)
- Morales, M., & Sora, D. (10 de octubre de 2019). Estrategias pedagógicas, lúdicas y didácticas para población con Discapacidad Intelectual en Primera Infancia y Básica Primaria (2010 - 2019). Bogotá, Colombia: Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado el 24 de febrero de 2021, de <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/11664>
- Munévar, I. (2020). *La investigación académica en los estudios sobre los dis/capacidades*. Bogotá, Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Naciones Unidas. (febrero de 2014). *Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad*. Recuperado el 23 de enero de 2021, de

- [https://www.consejodiscapacidades.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/02/convencion\\_derechos\\_discapacidad.pdf](https://www.consejodiscapacidades.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/02/convencion_derechos_discapacidad.pdf)
- Nascimento, F. (2015). *Educação Infantil. Saberes e Práticas da Inclusão: Dificuldade de comunicação e sinalização: Surdocegueira/ múltipla deficiência sensorial*. Brasília: Secretaria de educação Especial.
- Olivas, V. (2014). *Acompañamiento de personas con discapacidad en actividades programadas*. Andalucía, España: IC Editorial.
- Oliveira, M. d. (2018). *Deficiencia Múltiple*. Brasília: Atlas.
- Omeñaca, R., & Ruiz, J. (2010). *Juegos cooperativos y educación*. Barcelona, España: Editorial Paidotribo.
- Palacios, A. (2010). *El modelo social de discapacidad: orígenes, caracterización y plasmación en la Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*. Madrid, España: CERMI.
- Plan Nacional del Buen Vivir 2017-2021. (13 de julio de 2017). Obtenido de <https://www.gobiernoelectronico.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/09/Plan-Nacional-para-el-Buen-Vivir-2017-2021.pdf>
- Pozo, M., Murillo, L., & Camacho, Y. (julio de 2020). Las estrategias lúdicas en el aprendizaje de los niños en inclusión. Guayaquil, Ecuador: Universidad Estatal. Recuperado el 24 de febrero de 2021, de <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/discos/7d37a28423cc9b9ecef9bf69351981e0.pdf>
- Rivera, P. (2017). Estrategias Lúdicas. *Educación inclusiva*, 4.
- Rumiche, R. (2013). *Los Estilos y Estrategias de Aprendizaje*. Madrid, España: Editorial Académica Española.
- Sailema, Á., & Amores, P. (2017). *Actividades físico-recreativas y motricidad: proyecto para la inclusión de niños con discapacidad*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd227/actividades-fisico-recreativas-con-discapacidad.htm>
- Sánchez, G. (octubre de 2010). Implementación de un programa de intervención educativa para estudiantes con necesidades educativas especiales asociadas a la discapacidad visual.

- Quito, Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana. Recuperado el 15 de enero de 2021, de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14270/1/UPS-QT08416.pdf>
- Sánchez, G. (2010). Las Estrategias de Aprendizaje a través del Componente Lúdico. *MarcoEle*, 70.
- Santamaría, M. (2010). *¿Cómo evaluar aprendizajes en el aula?* San José , Costa Rica: EUNED.
- Segura, R. (2017). *Estrategias Didácticas en la Formación del Docente en Educación Inicial*. Munich, Alemania : Grin Verlag.
- Snell, M., & Brown, F. (2015). Instruction of students with severe disabilities. 7. Upper Saddle River, NJ. *Merrill-Pearson*, 122.
- Tello, R., & Sancho, I. (7 de junio de 2013). Potenciación de la autonomía en personas con discapacidad intelectual desde la perspectiva de los derechos humanos. *Dialnet*, 790-805. Recuperado el 10 de enero de 2021, de <https://www.dropbox.com/s/hpzto77agdc0cq5/actas.pdf>
- Torre, S. d., Oliver, C., & Sevillano, M. (2010). *Estrategias didácticas en el aula. Buscando la calidad y la innovación*. Madrid: UNED.
- UNESCO. (2017). *Guía para asegurar la inclusión y la equidad en la educación* . UNESCO Publishing.
- Vallejo, J. (2 de Mayo de 2018). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. *Revista Agora Digital*(4), 134-141. Obtenido de <https://www.researchgate.net/publication/28073772>
- Vygotsky, L. (2013). *Pensamiento y lenguaje* . Madrid: PAIDÓS.

## ANEXOS

### ANEXO 1. Observación

LISTA DE COTEJO					
INSTITUCIÓN: I.E.E.N.					
GRADO: 1er Grado					
DOCENTE:XXXXXXXXXX CANTIDAD DE ESTUDIANTES: 12 Estudiantes con discapacidad múltiple					
FECHA	CRITERIOS DE EVALUACION	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	OBSERVACIONES
OCTUBRE 2018 A Mayo 2019	DOCENTE APLICA:				
	Actividades de imitación.			x	La maestra por la cantidad de estudiantes, trabaja junto con los padres dentro del aula. Desde este momento se le propone comenzar el proceso de implementar las estrategias lúdicas en su accionar diario y prescindir poco a poco de los padres hasta lograr la independencia total de ellos hacia los estudiantes y lograr el objetivo de este trabajo: la autonomía de los estudiantes dentro del aula.
	Actividades de experimentación y exploración		x		
	Actividades de movimiento con el cuerpo			x	
	Juegos espontáneos, simbólicos, de roles, grupales		x		
	Actividades con materiales de diferentes texturas		x		
	Actividades de construcción		x		
	Sistemas alternativos de comunicación	x			
	Tic's			x	
	ESTUDIANTES				
	Desplazamiento autónomo (dentro de sus posibilidades)			x	Los padres acompañan a sus hijos y realizan las actividades por ellos, con ellos, no hay espacio para desarrollar la autonomía.
	Habilidades de vida diaria			x	
	Predisposición a los aprendizajes		x		
	Realizan las actividades planificadas por la docente por cuenta propia.			x	



LISTA DE COTEJO					
INSTITUCIÓN: I.E.E.N.					
GRADO: 1er Grado					
DOCENTE:XXXXXXXXXX CANTIDAD DE ESTUDIANTES: 11 Estudiantes con discapacidad múltiple					
FECHA	CRITERIOS DE EVALUACION	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	OBSERVACIONES
	DOCENTE APLICA:				
OCTUBRE 2019 A Mayo 2020	Actividades de imitación.	x			Luego de todo un ciclo escolar comenzamos uno nuevo y seguimos con el proceso y el accionar diario de las estrategias lúdicas en la planificación de actividades didácticas, ya sin los padres.
	Actividades de experimentación y exploración	x			
	Actividades de movimiento con el cuerpo	x			
	Juegos espontáneos, simbólicos, de roles, grupales	x			
	Actividades con materiales de diferentes texturas	x			
	Actividades de construcción	x			
	Sistemas alternativos de comunicación	x			
	Tics	x			
	ESTUDIANTES				
	Desplazamiento autónomo (dentro de sus posibilidades)	x			Se ha logrado la independencia de los estudiantes hacia sus padres dentro del aula, por ende, su desempeño ha cambiado notablemente (dentro de sus posibilidades). Se sigue trabajando en este ciclo escolar para favorecer la adquisición de habilidades y la autonomía.
	Habilidades de vida diaria	x			
	Predisposición a los aprendizajes	x			
	Realizan las actividades planificadas por la docente por cuenta propia	x			

## Anexo 2. Encuesta a docentes

**Objetivo:** Analizar la influencia de las estrategias didácticas lúdicas en el desarrollo de la autonomía de niños con Discapacidad Múltiple.

**Instrucciones:** De acuerdo con los señalamientos planteados, seleccione una de las alternativas mediante su aplicabilidad en el ejercicio de sus funciones:

**Nombre:** \_\_\_\_\_

**Edad:** \_\_\_\_\_

**Formación profesional:** \_\_\_\_\_

**Experiencia laboral:** \_\_\_\_\_

**Tiempo que labora dentro de la institución:** \_\_\_\_\_

**Marque con una X en cada pregunta, según el rango de uso de cada estrategia que aplica dentro del aula con sus estudiantes con discapacidad múltiple.**

### 1. Al momento de planificar las estrategias, usted:

Opciones	Siempre	A veces	Nunca
Toma en cuenta la edad y el grado del estudiante			
Considera las características, capacidades y habilidades			
Identifica limitaciones y dificultades			
Analiza los conocimientos previos y destrezas.			

### 2. Las estrategias de enseñanza que usted planificada cuentan con:

Opciones	Siempre	A veces	Nunca
Flexibilidad que permitan los cambios dentro del horario escolar			
Objetivos de aprendizaje establecidos.			
Contenido adecuado para llegar de forma positiva a todos los estudiantes			
Instrucciones cortas y consignas claras			

### 3. Estrategias lúdicas como metodología educativa para favorecer el desarrollo de capacidades mentales y cognitivas.

Opciones	Siempre	A veces	Nunca
Juego espontáneo con opción a elección			
Juegos cognitivos			
Actividades de construcción (rompecabezas, legos, encaje)			
De manipulación que despierten curiosidad y ganas de aprender			

Juegos didácticos para estimular el desarrollo cognitivo			
Practica de imitación para favorecer la creatividad, imaginación y fantasía			

#### 4. Estrategias lúdicas como técnica de exploración para el desarrollo de habilidades motoras

Opciones	Siempre	A veces	Nunca
Actividades de desplazamiento autónomo			
Actividades de esquema corporal			
De movimiento donde usan su cuerpo como instrumento			
De manipulación que despierten curiosidad y ganas de aprender			

#### 5. Estrategias lúdicas como proceso recreativo para facilitar la socialización

Opciones	Siempre	A veces	Nunca
Juego simbólico			
Juegos de imitación			
Juegos grupales			
Juego espontáneo con opción a elección			

#### 6. Estrategias lúdicas como herramienta motivacional para potenciar el área emocional.

Opciones	Siempre	A veces	Nunca
Actividades con material de diferentes texturas, artes plásticas, para favorecer la sensorialidad			
Actividades de juego que les proporcionen alegría y motivación			
Actividades de imitación para favorecer la creatividad, imaginación y fantasía			
Juego espontáneo con opción a elección			

#### 7. Estrategias lúdicas que favorecen la autonomía y confianza.

Opciones	Siempre	A veces	Nunca
Practica de imitación para favorecer la creatividad, imaginación y fantasía			
Actividades relacionadas con la vida diaria			
Que permitan la experimentación y exploración de los espacios cotidianos			

Juego simbólico			
Juegos de roles, adaptado y cooperativo sujeto a reglas			

### 8. Estrategias lúdicas como recurso para estimular el lenguaje

Opciones	Siempre	A veces	Nunca
Actividades musicales (Instrumentos, canto)			
Practica de imitación para favorecer la creatividad, imaginación y fantasía			
Juegos grupales			
Juego simbólico			

### 9. Recursos para favorecer la autonomía en los estudiantes:

Opciones	Siempre	A veces	Nunca
TIC's			
Sistemas alternativos y aumentativos de comunicación			
Material concreto adecuado para cada actividad			
Material visual con colores llamativos y letra acorde a la necesidad del estudiante			
Audio y canciones adecuada a los intereses del estudiante			

### Anexo 3. Encuesta al Equipo Multidisciplinario

**Objetivo:** Analizar la influencia de las estrategias didácticas lúdicas en el desarrollo de la autonomía de niños con Discapacidad Múltiple.

**Instrucciones:** De acuerdo con los señalamientos planteados, seleccione una de las alternativas mediante su aplicabilidad en el ejercicio de sus funciones:

#### ENTREVISTA A DOCENTES (3) DEL EQUIPO MULTIDICIPLINARIO

**Nombre:** \_\_\_\_\_

**Edad:** \_\_\_\_\_

**Formación profesional:** \_\_\_\_\_

**Experiencia laboral:** \_\_\_\_\_

**Tiempo que labora dentro de la institución:** \_\_\_\_\_

**1. Marque con una X las características más relevantes que pudo observar en los estudiantes al inicio del ciclo escolar**

Timidez	<input type="checkbox"/>
Curiosidad	<input type="checkbox"/>
Alegría	<input type="checkbox"/>
Dependientes	<input type="checkbox"/>
Motivación	<input type="checkbox"/>
Indiferencia con respecto a los aprendizajes	<input type="checkbox"/>
Autonomía	<input type="checkbox"/>
Inseguridad	<input type="checkbox"/>

2. Según su criterio, marque con números de importancia, siendo 1 más importante y 5 menos importante, aquellas actividades que realiza con frecuencia en el aula para favorecer la adquisición de autonomía y confianza en sus estudiantes.

OPCIONES	1	2	3	4	5
Actividades con legos, rompecabezas, de encaje,					
Juegos espontáneos y de libre elección					
Juegos de roles y de imitación					
Manipulación de material de diferentes texturas					
Juegos grupales que les proporcionan alegría y motivación.					
Otros (indique cuales)					

3. Según su criterio, marque las actividades de la vida cotidiana que permanentemente incluye en su planificación para el logro de habilidades de los estudiantes.

OPCIONES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Actividades de desplazamiento autónomo			
Actividades de movimiento en donde usan su cuerpo como instrumento.			
Actividades de canto, baile, títeres.			
Actividades que le permitan la experimentación y exploración de los espacios cotidianos.			
Otras			

4. Según su criterio, marque en orden de importancia, siendo 1 el más importante, los aspectos que con mayor frecuencia considera que logran los estudiantes con la aplicación de las estrategias educativas enfocadas en el juego.

OPCIONES	1	2	3	4	5
Independencia					
Miedo					
Motivación					
Exclusión					
Curiosidad					
Alegría					
Autonomía					
Discriminación					
Inclusión					

**5. Según su criterio, marque con una x los cambios que considera ha notado en sus estudiantes al finalizar el proceso educativo utilizando las estrategias lúdicas.**

<b>OPCIONES</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
Mejora en la comunicación			
Desplazamiento autónomo para explorar los espacios cotidianos			
Creatividad, imaginación y fantasía			
Predisposición a los aprendizajes			
Socialización espontanea entre sus pares y adultos			
Autonomía al realizar actividades diarias			

#### Anexo 4. Encuesta a Padres de familia

**Objetivo:** Analizar la influencia de las estrategias didácticas lúdicas en el desarrollo de la autonomía en niños con Discapacidad Múltiple.

**Nombre:** \_\_\_\_\_

**Edad:** \_\_\_\_\_

**Ocupación:** \_\_\_\_\_

**Diagnostico profesional de su hijo:** \_\_\_\_\_

- 1. Marque con una X hasta dos opciones de acuerdo con su criterio las expectativas que tuvo con respecto a su hijo en relación con la escolaridad.**

Adquirir autonomía y confianza ☐

Saberes pedagógicos ☐

Habilidades de la vida diaria ☐

Aprendizajes cognitivos ☐

- 2. Según su criterio, marque con números de importancia, siendo 1 más importante y 5 menos importante, aquellas actividades que aplican los docentes con frecuencia en el aula para favorecer la adquisición de autonomía y confianza en sus estudiantes.**

OPCIONES	1	2	3	4	5
Actividades con legos, rompecabezas, de encaje					
Juegos espontáneos y de libre elección					
Juegos de roles y de imitación					
Manipulación de material de diferentes texturas					
Juegos grupales que les proporcionan alegría y motivación.					
Otras					



3. ¿De las siguientes actividades, a su criterio, cuáles cree usted, desarrollan los docentes en la clase para favorecer a su hijo en la adquisición de habilidades de la vida diaria?

OPCIONES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Actividades de desplazamiento autónomo			
Actividades de movimiento en donde usan su cuerpo como instrumento.			
Actividades de canto, baile, títeres.			
Actividades que le permitan la experimentación y exploración de los espacios cotidianos. (búsqueda de objetos de interés, actividades en los diferentes rincones, juegos grupales)			

4. ¿De las siguientes actividades, cuales desarrolla su hijo dentro del hogar con mayor frecuencia para favorecer la adquisición de habilidades de la vida diaria?

OPCIONES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Rutinas de aseo (con ayuda o autónomo)			
Participa de las actividades del hogar			
Participa de reuniones sociales familiares			
Acude a lugares representativos en la comunidad			

5. ¿Las docentes utilizan actividades de juego para favorecer el aprendizaje de los estudiantes?

SI

☐

NO

☐

DESCONOZCO

☐

6. Según su criterio, seleccione los aspectos que su hijo/ ha desarrollado a través de las actividades de juego realizadas en el aula de clase?

OPCIONES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Independencia			
Miedo			
Motivación			
exclusión			
Curiosidad			
Alegría			
Autonomía			
Discriminación			
inclusión			

**7. ¿Marque los juegos que practica su hijo en casa para favorecer la independencia y la autonomía?**

<b>OPCIONES</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
Juego espontáneo			
Juego de roles			
Juego simbólico			
Juego de imitación			
Juegos grupales			

**8. Según su criterio, marque con una x en la casilla correspondiente, los cambios que considera han notado en su hijo al finalizar el proceso educativo**

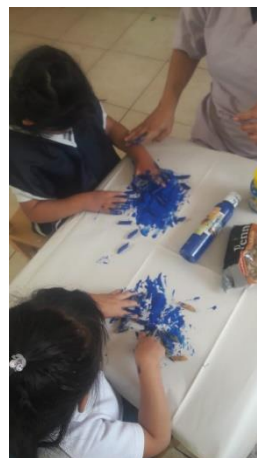
<b>OPCIONES</b>	<b>SIEMRPE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNC A</b>
Mejora en la comunicación			
Desplazamiento autónomo para explorar los espacios cotidianos			
Creatividad, imaginación y fantasía			
Predisposición a los aprendizajes			
Socialización espontánea entre sus pares y adultos			
Autonomía al realizar actividades diarias			

## ANEXO 5: Evidencia fotográfica.

Antes de la intervención:



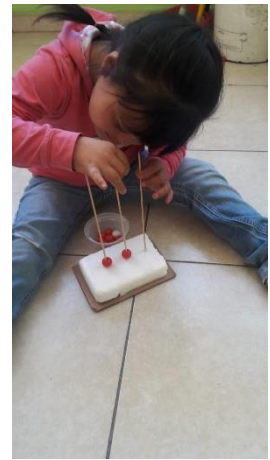
## Durante la intervención





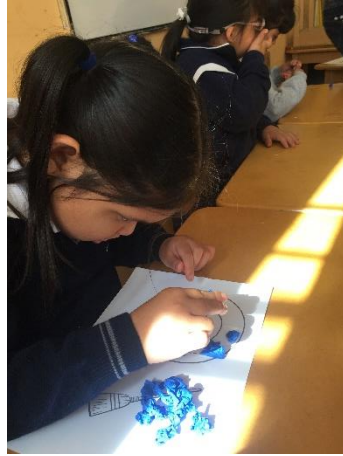


## Final de la intervención



















“No debe existir diferencia entre los seres humanos, la razón es que todos pertenecemos a la misma esencia humana, entonces ¿por qué somos tan necios en buscar y etiquetar a mis propios semejantes?”. Yadiar Julián